7/98 CYBERMEDIA

AUF N64 GESPIELT: SPACE CIRCUS

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400 DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

Sony-Power

- 86% Wild Arms
- 90% Colin McRae Rally
- NEU Monkey Hero
- NEU B-Movie



2 RIESEN POSTER

SPIEL DES JAHRES?

Metal Gear Solid

Konami pirscht und tötet in 3D

JÄGER UND GEJAGTE

Raubkopierer-Report

Datendiebe gegen Spielefirmen

EXKLUSIVE BILDER

Abe 2



Reise ins Mudokon-Imperium: Alle Infos zur Fortsetzung

Alles 02:57 eine Frage der Ehre



Jeder Fehler schmerzt.

Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.

Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.

Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
- Experten-erprobtes Fahrverhalten
- 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
- Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

BRAVO SCREENFUN
"Rallye-Feeling vom Allerfeinsten"

MAN!AC
"Colin McRae Rally deklassiert die Rallye-Konkurenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das den Zusatz Rally zu Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
"Die ultimative Rallye-Simulation"



Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE

COLIN McRAE™
RALLY

www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!

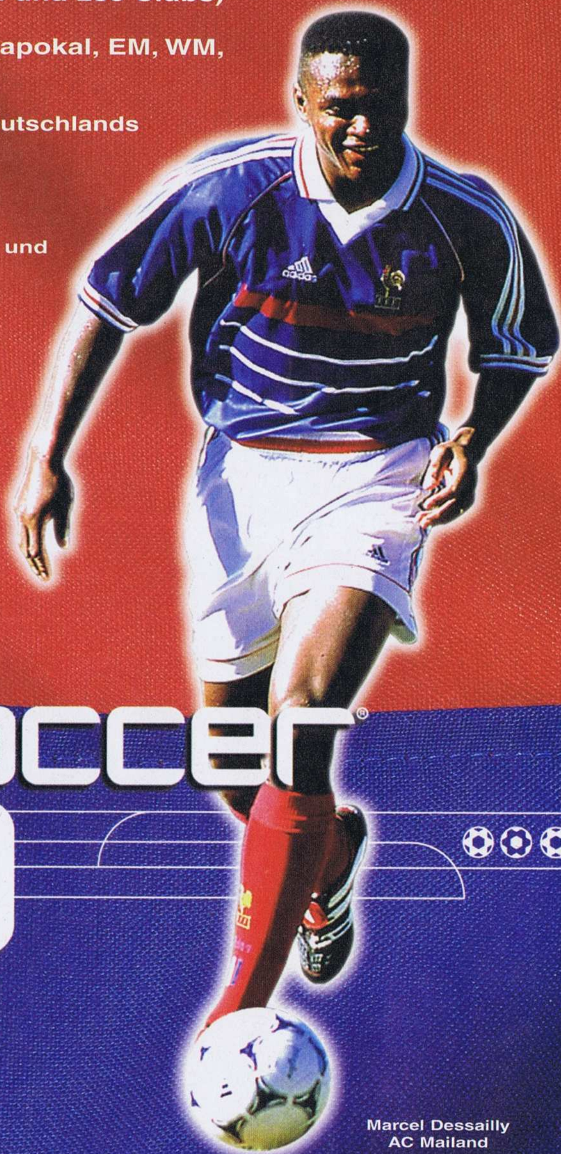


Codemasters®



© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!



adidas®
power soccer® 98

Marcel Dessailly
AC Mailand












"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. adidas Power Soccer '98, Power Soccer, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.



VERSPIELTER SOMMER

...stürmischer Herbst. Lehnt Euch zurück und genießt das überschaubare Videospielgeschehen der nächsten Monate, denn Ende des Jahres ist es mit der Ruhe vorbei.

Während wir auf "Zelda 64", "Metal Gear Solid" und das eingedeutschte "Breath of Fire 3" warten, während Ihr "Alundra" spielt oder "Panzer Dragoon Saga", haben die Hardware-Entwickler mit dieser Konsolen-Generation schon abgeschlossen. Nach Sega (Katana) und Nintendo (64DD) gab jetzt auch Sony seine Zukunftsspezifikationen an die Programmierer weiter – hinter den Kulissen wird 64-Bit-Hardware zur Realität. Zu diesen Konsolen gesellt sich das obskure "Project X", an dem Kreative und Manager aus dem Atari- und Sony-Umfeld sitzen – in diesen Tagen besuchen wir die erste Präsentation der US-Wundermaschine. Vor einem Innovationsstop brauchen sich Videospiel-Fans also nicht zu fürchten.



"Breath of Fire 3" (Capcom, 1998)

Vor einem abrupten Versiegen der 32-Bit-Quelle aber auch nicht: Zwar spricht Sony selbst davon, daß der Gipfel der Playstation-Beliebtheit jetzt überschritten sei, doch das heißt nicht, daß es bald keine Spiele mehr gibt. Während wir ab der nächsten MAN!AC mit regelmäßigen Berichten zu Sega Katana, Playstation 2 & Co. beginnen, dürft Ihr aus dem reichhaltigsten Software-Angebot aller Zeiten wählen. Für Playstation und N64 erscheinen nun sogar die vermißten Rollenspiele, während bekannte Genres gekonnt ausgebaut werden: So lest Ihr ab Seite 52 den XXL-Test zur bisher authentischsten Rally-Simulation.

Fazit: Nach potentiellen Highlights mußten wir MAN!ACs auch angesichts des Sommerlochs nicht lange suchen. "Metal Gear Solid" (großer Bericht ab Seite 14), "Monkey Hero" und "Brave Fencer Musashiden" zeigen, daß die 32-Bit-Hersteller noch einiges auf der Pfanne haben – aber auch , daß sich Sega und Nintendo beeilen müssen, um das Phänomen Playstation wieder einzuholen.







THE MAN!ACS

Spielzeug für den Sommer: Mit der Game-Boy-Kamera liefert Nintendo sein aufwendigstes und originellstes Zubehör – auf Seite 102 verrät Euch Olli, ob es sich lohnt, das Handheld zu Badehose und Sonnenöl zu packen. Keine Lizenz? Kein Problem! Digitale Angeln finden auch in Deutschland immer mehr Fans: Die LCD-Überraschung der Saison macht Spaß und tut keinem Fisch etwas zuleide. Gegen abend zieht Ihr Euch dann vor Playstation, Saturn oder N64 zurück, PC-Besitzer zaubern mit dem Neo-Geo-Emulator Spielhallen-Feeling auf den Bildschirm. Wer schließlich nachts noch auf die Piste will, läßt den eigenen Wagen in der Garage und holt sich Colin McRae in die Bude.

MAN!AC


ilvorburgh Dr.Naomi Mei Lin





Nastasha Romanenko

Master Miller


r Ocelot

Psycho Mantis

Ninja


Wolf

Decoy Octopus


Big Boss

NEWS

8 Mit Schurz und Charme: Abe's Exoddus!
In der Fortsetzung von "Abe's Oddysee" wird gelacht, getrickst und gezaubert: Exklusiv in MAN!AC findet Ihr alle Infos zum Topspiel des Spätsommers.

12 Materialschlacht im Technodrom: Assault
Ein erster Blick auf Telstars Roboterschlacht

14 Mars macht mobil: B-Movie
Action-Persiflage auf Science-Fiction der 60er-Jahre

16 Tonic Trouble: "Rayman"-Erfinder Michel Ancel entläßt seine ersten 3D-Helden aufs N64 – ein kosmischer Klamauk.

18 Die neuen Helden von Square
"Final Fantasy", "Musashiden" & Co: MAN!AC zu Besuch beim kreativsten Software-Haus Japans.

24 Lautlos wie der Tod: Metal Gear Solid
Konami inszeniert das stärkste Action-Adventure des Jahres: Ein hyperrealistischer Agenten-Thriller in der Arktis.

30 Affe meiner Träume: Monkey Hero
Ein amerikanisches Design-Team auf den Spuren von "Zelda": MAN!AC folgt der exklusiven Einladung in die Traumwelt.

32 Manege frei: Space Circus
Beim Zirkus-Duell im Weltraum freut sich der Nintendo-Fan: Das erste "Toonfiction"-Spiel unter der Lupe.

34 Nachrichten
Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

FEATURES

37 Jäger und Gejagte: Raubkopierer-Report
Endlich Klartext: MAN!AC stöbert im Dickicht der Raubkopierer, spricht mit Anwälten und Crackern: Wer sind die Piraten, wie arbeiten sie – und welche Strafen warten?

96 WM-Fieber: Die MAN!AC-Marktanalyse
Meisterschaft & Abstiegskampf: 21 Fußballsimulationen für Saturn, Playstation und Nintendo 64 im Vergleich.

TIPS & TRICKS

111 Last Resort
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

114 Player's Guide: Klonoa – Door to Phantomile
117 Codes für Gamebuster
117 Profi-Tip: Total Drivin'
104 Player's Guide: Alundra, Teil 2

RUBRIKEN

5 Editorial
51 So bewerten wir
74 Abo-Anzeige
49 Impressum
49 Inserentenverzeichnis
102 Handheld
103 Wettbewerb
104 Arcade
106 Leserbriefe
108 Kleinanzeigen
110 Knowhow
122 Vorschau

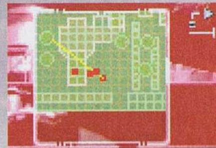
PRESENTS

PAL-TESTS


87 Aero Fighters Assault N64


91 Arcades Greatest Hits SA


72 Blasto PS


81 Brama Force PS


90 Burning Rangers SA



52 Colin McRae Rally PS


75 Everybody's Golf PS


83 Indy 500 PS


88 Klonoa PS

94 NBA Courtside PS

83 Perfect Assassin PS

89 Phat Air Extreme Snowboarding PS


84 Point Blank PS


91 Rampage World Tour SA


82 Road Rash 3D PS


79 Super Match Soccer PS


71 Tommi Mäkinen Rally PS

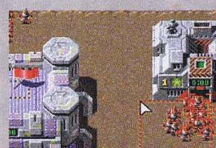

86 VS PS


92 Vigilante 8 PS


80 Virtua Chess N64


95 Wetrix N64


78 World League Soccer PS


72 Z SA



76 Wild Arms PS

IMPORT-TESTS


50 Bomberman Hero SA


48 Bomberman Wars N64


49 Gun Griffon 2 SA


48 Savaki PS


46 Speed Power Gunbike SA


46 Tactics Ogre PS

Mit Schurz

Abe dreht auf!



Wenn Ihr in die grüne Haut von Abe schlüpft, zählt nicht rohe Gewalt, sondern Grips. Lest, warum beim zweiten Abe-Abenteuer "Exoddus" Alien-Charme Trumpf ist.



Verwirrung beim Mudokon-Treff: Abe muß sich um den Gemütszustand seiner Sippe kümmern!



Mächtig böse: Brauereichef Dripek läßt sich nicht gern in die Sud-Suppe spucken!

Für den Mudokon Abe gibt´s kein Happy-End: Nach der gelungenen Befreiungsaktion seines Volkes in "Abe's Oddysee" wartet bereits der nächste gefahrvolle Einsatz auf den Helden. Während Abe bewußtlos daniederliegt, erzählen ihm die Geister seiner Vorfahren von unglaublichem Frevel: Profitgierige Glukkons lassen versklavte Mudokons die Gebeine der Vorfahren ausbuddeln! Die skrupellosen Alien-Kapitalisten nähen den Opfern ihre Augen zu, damit diese sich überhaupt zu solchen Taten zwingen lassen. Was mit den Knochen geschieht? Diese werden zusammen mit Mudokon-Tränen zu einem Gemisch namens "Soulstorm"-Bier gebraut – eine teuflische Getränke-Maschinerie, die Abe's Volk zu bloßen Nahrungsmittelrohstoffen degradiert. Damit Abe dem Unwesen ein Ende bereiten kann, wurden seine ungewöhnlichen Sprech- und Singfähigkeiten ausgebaut. Er schleicht vorsichtig durch die 2D-Kulissen, macht sich mit den Kumpels bekannt ("Hallo") und motiviert sie durch anfangs befremdliche Gestik, ihm zu helfen. Droht Gefahr, nehmt Ihr entweder Reißaus oder laßt Euren spirituellen Fähigkeiten freien Lauf. Im Gegensatz zu "Oddysee" sind jetzt nämlich alle Spezies der Oddworld empfänglich für Eure "Possess"-Magie. So marschiert Ihr entweder als bewaffneter Brutalo-Wächter Slig oder als unheimlicher Mudokon-Zombie durch die düsteren Necrum-Friedhöfe. Der Clou dieser Methode sind die dadurch entstehenden, vielfältigen Kommunikations und Aktionsmöglichkeiten. Wer in diesem Friedhof Grabesruhe erwartet, sieht sich getäuscht: Um in großem Maßstab Knochen zu erwirtschaften, wurde die heilige Stätte kurzerhand in eine Glukkon-Mine umgewandelt. Hat Abe genügend Erfahrung mit seinen neuen Fertigkeiten und alle Sklaven befreit, führt ihn der Weg über Necrum-Territorium in die Höhlengebiete. Dort haben sich zahlreiche Spezies wie Paramites, aggressive Scrabs und Fleeches eingenistet.







Erst mal eine Runde meditieren: Abe hat mehr spirituelle Macht als je zuvor!

Mudokon-Magie

Jetzt ist es Zeit für Abe, seine neuen Magiekünste anzuwenden. War bisher trickreiches Steinewerfen und Springen die einzige Chance, einer Attacke zu entgehen, spielt Abe nun die Tiere gegeneinander aus, führt sie als





Abe auf dem Weg zu den "Feeco"-Depots: Gefährliche Wurm-Larven und Paramites zwingen unseren Helden zur Eile!





und Charme



So wird's gemacht: Abe teleportiert seinen Geist in einen aggressiven Scrab-Käfer und...



...tauscht sich anschließend per "Gamespeak"-Vokabular mit anderen Oddworld-Wesen aus.

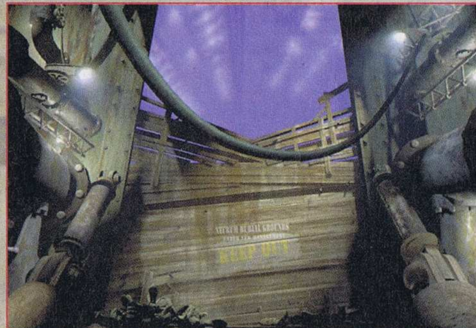
Held auf Umwegen durch: In den Slig-Barracken, dem Mudokon-Arbeitslager und der "Boneworks"-Knochenmühle erlebt Abe noch vor dem großen Finale gruselige Abenteuer. Damit Ihr die Leiden der Mudokon-Sklaven hautnah mitbekommt, realisierten die Designer erstmals individuelle Gemütszustände. Manche Mudokons zerbrechen an der Aussichtslosigkeit ihrer Lage, hängen an der "Soulstorm"-Flasche und dämmern mutlos dahin. Eure Aufgabe ist es, den geschundenen Kumpels Lebensmut einzuhauchen, allzu brutale Ereignisse von ihnen fernzuhalten und gleichzeitig vor dem Feind auf der Hut zu sein. In dieser Hinsicht verbessern die Designer nicht nur vorhandene Ansätze, sondern betreten eine neue Intelligenz-Stufe.
"Die Gefühle treiben die Mudokons so richtig voran. Sobald sie wütend

unerkanntes Rudel-Mitglied in andere Zonen oder plaudert per Gamespeak. Laßt Euch nicht zuviel Zeit bei der Kommunikation: Noch immer werden im "Feeco"-Depot jede Stunde hunderte von Mudokons per Zug in die Brauerei gebracht. Da Abe der direkte Weg in die Festung versperrt bleibt, schlägt sich unser

Gespenstische Minenarbeit auf dem Mudokon-Friedhof: Sklaven buddeln nach den Gebeinen ihrer Vorfahren!

NEXT-GENERATION-MUDOKON

Abe auf dem Nintendo 64?



Der offizielle zweite Teil der fünfteiligen "Oddworld"-Reihe wird nicht für die Playstation erscheinen! "Exoddus" dient als Ersatz, bis die nächste Hardware-Generation startklar ist. Wir fragten den Produzenten Lorne Lanning nach Playstation- und N64-Erfahrungen.

"Die Playstation stellte uns vor schwere Aufgaben, denn wir plagen den Spieler nicht mit "Loading"-Meldungen und langen Wartezeiten. Wenn man unsere Programme spielt, hört man das CD-Laufwerk dauernd arbeiten, ohne daß die Musik abbricht, ein Ladebild erscheint oder sich das Spiel verlangsamt. Wir schaufeln ständig Daten in den Speicher. Aber ein 3D-Abenteuer, wie wir es mit "Munch" planen, kann man auf der Playstation nicht verwirklichen. Es geht einfach nicht – Intelligenz, Animationen, Charakterdesign und künstlerische Gestaltung sind hier nicht in 3D machbar. Wer ein 3D-"Abe" auf der Playstation fordert, übersieht die Details und versteht die Limits der Playstation nicht.

Für das N64 haben wir keine Pläne, weil es nicht genug Power hat. Außerdem werden wir keine Spiele ohne Filmsequenzen machen. Was das 64DD betrifft – ein Witz. Nicht mal unser Film-Intro paßt auf eine 64DD-Disk. In Verbindung mit einem CD-Laufwerk wäre das N64 eine tolle Plattform, für die wir gerne entwickelt hätten. In der jetzigen Form beschneidet die Speichertechnik unsere Freiheit, und das nur aus wirtschaftlichen Gründen. Der Spieler zahlt die Zeche, denn er erhält eine leistungsfähige Hardware, zieht aufgrund der Modultechnik aber trotzdem den Kürzeren."



Das war knapp: Fast hätte sich Abe im Eifer des Gefechts selbst gesprengt.



Abe in der Knochenmühle: Während unten die Slogs schnappen, weiß unser Held oben erst mal nicht mehr weiter.



werden, beginnen sie, sich gegenseitig zu verletzen", so Designer Lorne Lanning. "Abe muß die aufgebrachten Typen dann per Gamespeak beruhigen, bevor was Schlimmeres passiert. Wenn sie zuviel Grausamkeit miterleben, werden die Kerle depressiv und hauen sich schließlich gegenseitig. Einige sind dann sogar selbstmordgefährdet! Der Spieler muß



Witzige Vorstellung: Die "Oddworld"-Designer posieren im "Soulstorm"-Bierkeller.

mit solch unterschiedlichen Gefühlen klarkommen. Wir möchten, daß sich innige Freundschaften zwischen den Charakteren entwickeln, darin liegt das größte Portential des Spiels." Die Belohnung für Abe's Überzeugungskunst "Flucht statt Suff" kommt Euch direkt zugute: Gerettete Sklaven werden von Euch mit verbalen Kommandos zur Arbeit eingesetzt und versehen wichtige Hilfsdienste an Ventilen, Schaltern und Türen. Diese Arbeitsteilung klappt auch mit mehreren Mudokons zugleich – Ihr erhaltet so Zutritt in verschlossene Sicherheitsbereiche, müßt Euch aber stets um Eure Teammitglieder sorgen.

SPRACHKUNDE, ERSTE LEKTION

Nochmal mit Gefühl, Abe!

Abe kann nicht nur sprechen und springen, sondern mit allen anderen Wesen kommunizieren.



Trickreich: Abe sieht grinsend zu, wie sich dank seiner Einmischung zwei Scrabs (hinten im Bild) heftig streiten!

Wer Abe schon durch seine "Oddysee" half (MAN!AC 9/97), weiß um die große Bandbreite der "Gamespeak"-Kommunikation. Dabei hat Euer Charakter erheblich mehr Möglichkeiten, Probleme zu umgehen, als in gewöhnlichen Spielen. Abe schleicht, furzt, lacht und begrüßt seine Mudokon-Kumpels ebenso wie brutale Slig-Wachen. Darüberhinaus schlüpft Abe mit der "Possess"-Fähigkeit in die Haut seiner Gegner – und eröffnet sich dadurch ungeahnte Möglichkeiten: Als Slig schleicht Ihr in perfekter Tarnung zu anderen Bösewichten und knallt sie ungerührt über den Haufen – Abe selbst hingegen ist Pazifist, der Umgang mit Gewehren ihm ein Greuel. "Abe erhält in seinem kommenden Abenteuer neue Gamespeak-Kommados. Diese helfen ihm, mit all den neuen Wesen auszukommen. Diese Bewohner haben anders als im ersten Teil individuelle Gefühlszustände und sogar psychische Krankheiten. Bestimmte Ereignisse führen zu einer Änderung der Gefühlslage und der Stimmung: Das macht diese Wesen "menschlicher" als alle anderen Videospiel-Figuren, die wir bisher gesehen haben", so "Oddworld"-Designer Lorne Lanning. "Außerdem kann Abe nun in fast alle Wesen schlüpfen und sie etwa zur Arbeit auffordern. Jedes Wesen hat natürlich seinen eigenen "Gamespeak"-Wortschatz mit unterschiedlichen Aktionen, die Abe ursprünglich nicht zur Verfügung stehen. Wer unbedingt in 3D anderen Charakteren in den Kopf schießen will, findet genug Spiele dieser Art. Oddworld dagegen bezieht den Spieler intensiver in das Geschehen ein – ein Punkt, den andere Spiele nicht mal angetastet haben."







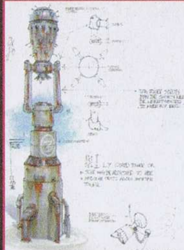
Mudokon-Fortschritt

Damit sich mehr Oddworld-Bewohner als je zuvor auf dem Bildschirm blicken lassen, verfeinerten die Entwickler die bewährte "Oddysee"-Grafikroutine: "Bei diesem Titel haben wir viele Programmteile umgeschrieben, um Speicher zu sparen. Diesen Platz nutzen wir für mehr Lebewesen und einen erweiterten Gamespeak-Wortschatz. Ein wichtiger Fortschritt, denn bereits beim Vorgänger waren die zwei MByte RAM zu knapp und sind stets prall gefüllt mit Daten. Sonys neue Tools halfen uns aber nur beim Debugging, nicht beim Codieren selbst. Diese sind vor allem für schnelle Echtzeit-3D-Darstellung prädestiniert, einen Bereich, den wir nicht so sehr brauchen." Die Weichen für ein großartiges Spielerlebnis sind also gestellt – wer nicht nur springen und schießen wil, findet hier mehr Handlungsfreiheit als in allen anderen 2D-Spielen. Für die Designer ist "Exoddus" das letzte Wort in der zweidimensionalen Oddworld: "In einigen Jahren wird es "Munch's Oddysee" auf den Next-Generation-Konsolen Katana oder Playstation 2 geben. Auf dem PC geht dann "Oddworld Online" an den Start – eine virtuelle Gemeinschaft, die den Konsolenbesitzern vorenthalten bleiben könnte. Doch "Abe's Exoddus" ist die ultimative Erfahrung im 2D-Plattformbereich. Damit spendieren wir dem Genre das letzte große Kunstwerk seiner Art." *cb*

Alle Bildschirmfotos stammen von der Entwicklungsumgebung. Die Playstation-Fassung wird etwas geringer aufgelöst sein.

ABE-EVOLUTION

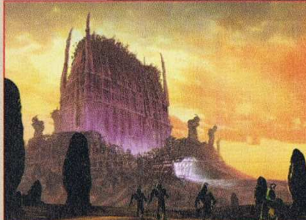
Frust raus, Spaß rein



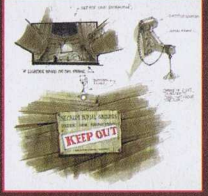
Lorne Lanning zu Schwierigkeitsgrad und der Spielerfahrung bei "Exoddus": "Hat Euch 'Abe's Oddysee' gefallen, werdet Ihr den Nachfolger lieben. Wer dachte, daß der Vorgänger zu schwer war, findet schnell heraus, daß dieses Spiel weniger frustrierend ist – man stirbt seltener, kann öfters speichern und ist mehr noch als vorher Teil einer faszinierenden Welt. Um herauszufinden, was die Spieler am ersten Teil gestört hat, beobachteten wir die Newsgroups im Internet. Wir nehmen Kritik ernst, denn wir wollen verstehen, was man bei unseren Spielen mag und was nicht. Deshalb glauben wir, daß Kritik an einigen Hüpfsequenzen und der Speichersystematik von "Oddysee" berechtigt war. Diese Sachen haben wir jetzt geändert, so daß auch solche Spielertypen zufrieden sind. Wenn man einige Szenen erfolgreich absolviert hat, braucht man diese bei Verlust eines Lebens nicht nochmal zu spielen. Darüberhinaus geben wir dem Spieler jetzt mehr Hinweise, was zu tun ist, und vereinfachen das Verständnis, wie die Charaktere sich verhalten. Zusammen mit der erweiterten Spielmechanik durch Nebencharaktere wird das Geschehen so herausfordernder – ohne zu frustrieren. Sowohl Filmszenen als auch die Levels selbst verbinden sich ohne qualitative Sprünge zu einem kompakten Spielerlebnis – in Bezug auf Herausforderung, Komplexität oder Spieltiefe machen wir keine faulen Kompromisse."



Sklavenkarawane: Durch FMV-Szenen wie diese erzählt "Exoddus" eine komplette Story.



Brutale Brauerei: Am Ende des Abenteuers dringt Abe in die feindliche Festung ein...











Skizzen dienen als Vorlage für das "Oddworld"-Renderteam: Durch diese "Soulstorm"-Industrieanlagen wird Abe im fertigen Spiel marschieren.



Durch Teamwork zum Erfolg: Die grunzenden Sligs gehen (links) oder fliegen (rechts) heran, um flüchtige Mudokons zu attackieren.

TITEL	Abe's Exoddus
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	September

Abe's zweiter Streich: Ein optisch brillantes 2D-Abenteuer mit Denk-, Rätsel- und Kommunikations-Elementen.



Tag der Abrechnung

WORK in PROGRESS **Während "Wreckin Crew" fast fertig ist, arbeitet Entwickler Telstar bereits fleißig an der FX-geladenen Techno-schlacht "Assault": MAN!AC hat sich mit der Alienbrut angelegt.**



Die Riesenkakerlaken greifen an: Nehmt Euch vor ihren gewaltigen Pranken in Acht!

Wenn die Zukunftsprognose des englischen Entwicklers Telstar zutrifft, müssen wir uns für's nächste Jahrhundert ausgiebig mit Dosenbohnen und Tütensuppen eindecken: Eine gewaltige Alienmacht beginnt in naher Zukunft mit der Invasion der Erde, die als Nistplatz für zukünftige Monstergenerationen herhalten soll. Da alle herkömmliche Waffen gegen die Übermacht nichts ausrichten können, zaubert das Militär eine Wunderwaffe aus den geheimen Labors: Ein neuartiger Kampfanzug soll den Invasoren das Fürchten lehren. Söldner Reno Washington gebührt die Ehre, die Schleimmonster bei lebendigem Leibe zu brutzeln – Im Notfall darf sich aber auch ein zweiter Einzelkämpfer dem Feldzug anschließen.



Explosionswolken und Granatenblitze verwöhnen Euch mit leuchtenden Farben und Transparenzeffekten.



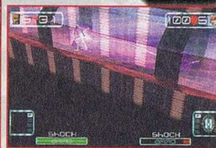
Geburtenkontrolle im Aliennest: Im Park nehmt Ihr ein Feld schleimiger Monsterembryos auf's Korn.

Euer Kampfanzug ist mit umfangreichen Waffensystemen versehen: Laser- und Plasmageschosse rüstet Ihr zu flächendeckenden Streukanonen auf, Photonengranaten sprengen Aiens auf einen Schlag. Der Blitzstrahl hat nur eine begrenzte Reichweite, durchdringt jedoch jeden Gegner und röstet die Feinde wie an einem Schaschlikspieß!

In der Stadt, in finsteren Röhrensystemen, auf der Endzeitautobahn und in rostigen Industriehallen rückt Ihr der Brut auf den Pelz: Glibberskelette nehmen Euch von hinten und vorn in die Zange, wüste Schleimmonster torkeln Euch (von der ungewohnten Gravitation benommen) entgegen. Jeder Abschnitt wird von einem monströsen Levelboss bewacht, der Euch mit seiner individuellen Kampftaktik in die Enge treibt.











Hinterhalt im Alienbunker: Als eingespieltes Team haltet Ihr Euch gegenseitig den Rücken frei.

Gelegentliche Kletterpartien lockern die Action auf: Im Industrielevel hangelt Ihr Euch über Gerüste und Pfeiler, stets auf der Hut vor patroullierenden Kampfdronen. Für Abwechslung sorgt die 3D-Kamera, die Eure Helden meist aus übersichtlicher Seitenperspektive aufnimmt, ihnen aber auch folgt und manchmal eine verwegene Schräglage einnimmt. Licht- und Reflektionseffekte krönen die FX-Schlacht: Im Hafenbecken schwabbelt das Spiegelbild des düsteren Stadtpanoramas vor sich hin. Während Ihr in der transparenten Kristallröhre um Euer Leben kämpft, glänzt auf der Außenhülle einfallendes Scheinwerferlicht. *oe*

TITEL	Assault
HERSTELLER	Telstar
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	4. Quartal

Allein gegen die Alienbrut: FX-geladenes Jump'n'Shoot in flotter 3D-Optik mit Extrawaffen und Zweispieler-Option.

SLAM IT!

Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.
© 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved.



THE NEW DIMENSION OF FUN

DER MARS MOBIL

Rette sich wer kann – kleine, böse, grüne Männchen attackieren den blauen Planeten. Bekämpft die "B-Movie"-Invasion!





Selbst vor dem Capitol (links) und Farmgebieten (oben) machen die Invasoren nicht halt!

WORK in PROGRESS

Schlechte Zeiten für die Erdbevölkerung: Da wird seit Jahren abgerüstet, und zum Dank nutzen Alien-Besucher die Menschheit als Barbecue-Snack. Ganze Landstriche werden von schwirrenden Untertassen in Trümmer gelegt und selbst vor Washington machen die Raumrüpel keinen Halt. Jetzt reicht's! Ihr nehmt die Sache selbst in die Hand und schwört den Winz-Invasoren Rache. Dazu besichtigt Ihr im Pentagon erst mal zehn Raumjäger mit bis zu fünf Waffen. Vom veralteten Laser bis zu Impuls-Blitzen, Suchraketen und Plasma-Bällen verschießen diese Multi-Flieger alle Kaliber, die je von der Army entwickelt wurden.

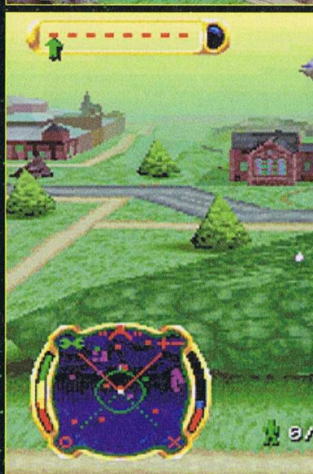
Nach der Wahl des Jägers steigt Ihr hoch in die Lüfte – und dann wird Euch erst mal schlecht: Mit 50 Bildern pro Sekunde schießt Euer Gefährt im Affentempo dicht über die hügelige Oberfläche! Die Schlacht ist in vollem Gange, an allen Ecken und Enden Eures Radars meldet die Aufklärung auftauchende Grünlinge und schutzbedürftige Zivilisten.

Während Ihr schubweise über die Kampfzone rast, entscheidet Ihr Euch per R-Taste für eine Waffe und visiert die zahlreichen UFOs an. Feuer frei! Krachend jagt Ihr in schneller Folge die Eindringlinge in die Luft, jede Explosion wird mit Transparenz- und Raucheffekten zum Effekt-Feuerwerk.

Rechts oben erkennt Ihr die Waffensysteme, links die Beam-Gondeln: Vorsicht beim Transport!

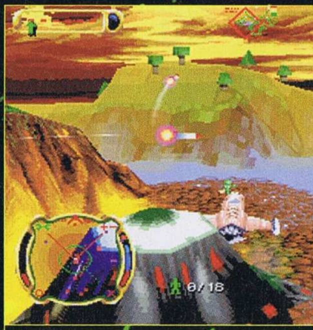
TITEL	B-Movie
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Holt die Grünlinge vom Himmel: Schwarzhumoriges 3D-Ballerspiel im satirischen "Tim Burton"-Ambiente.



Gas geben bei der Verteidigung der freien Welt: Sobald Ihr die Düsen aktiviert, kündet ein beeindruckender Transparenz-Feuerschweif von Eurem Takeoff!

Leider ist das Leben als Jägerpilot nicht ganz so einfach: Ganz gleich ob Oma Schmidt zusammen mit 39 anderen Flüchtlingen in einem Greyhound-Bus Begleitschutz braucht oder ein Evakuierungs-Hubschrauber vor heftigen Angriffen geschützt werden soll, stets müßt Ihr festgelegte Bereiche der Front verteidigen. Damit einzeln umherirrende Bürger nicht geröstet werden, nutzt Ihr Euren Transporterstrahl: Habt Ihr einen Menschen erspäht, dreht Ihr bei und werft den Beam-Tornado aus. Schwupps wird das Ziel in Euren Lagerraum gesogen und im Basislager abgesetzt. Während Ihr noch grübelt, ob





Die letzte Schlacht wird auf dem Mars geschlagen: Hier entdeckt Ihr befremdliche Architektur-Wagnisse eines Alien-Colani...

MACHT





Abwehrschlacht in stockdunkler Nacht: Jeder Abschuß belohnt Euch mit Lichtreflexen und Trümmern. Links haben die Angreifer einen Treffer auf Eure Schilde gelandet.

diese Idee nicht schon bei Klassikern wie "Choplifter" und "Defender" Leben rettete, seid Ihr schon wieder auf dem Weg zum nächsten Flüchtling.
Paßt auf, daß Ihr nicht aus Versehen einen Alien an Bord beamt: Diese rabiaten Kerle hämmern nach ihrer Entführung sogleich wütend an die Stahlwand und erschweren dadurch die Steuerung des Fliegers. Sind alle Missionen in und um Washington abgeschlossen, beordert Euch das Oberkommando prompt in den Weltraum, wo die lästigen Knilche eine Raumbasis beschießen. Habt Ihr Euch in der Schwerelosigkeit bewährt, dürft Ihr mit auf den Mars – aber nicht zum Picknick: Auf dem Planeten der Erzfeinde schießt Ihr im Finale Eure Waffensysteme heiß und jagt die kleinen Schufte zwischen Kratern herum. Rache muß sein, und so sorgt Ihr in den letzten Abschnitten dafür, daß sich die galaktischen Anarchisten so schnell nicht mehr auf der Erde blicken lassen!
Die Technik von "B-Movie" begeistert jeden Playstation-Actionspieler. Im D-Zug-Tempo jagt Ihr über die detailreichen Städte, während am Himmel Chaos herrscht und unter Euch Gebäude explodieren: Um Euch herum schweben UFOs, Laserstrahlen zucken über die Landschaft, und am Boden wehren sich verzweifelt die Einwohner. Frappierend erinnern sowohl die Soundkulisse als auch das Alien-Design an den Tim-Burton-Film "Mars Attacks": Schräg-schummrige Synthie-Klänge und pathetische Orchestersequenzen begleiten den Actionflug. Im Moment arbeitet das "KotJ"-Team (siehe rechts) am Missionsdesign und der Kameraführung. *cb*



Nach dem Kampf um die Raumstation seht Ihr auf den benachbarten Planeten nach dem Rechten.

Lernt die Designer des intergalaktischen Angriffs kennen: MAN!AC sprach mit den Entwicklern "King of the Jungle" über Ihr zweites Playstation-Spiel, Programmierer-Teamgeist und N64-Umsetzungen.

"Wir bringen das echte Spielhallen-Gefühl!"



"KotJ" trifft MAN!AC: In der Mitte unten Chef-Coder Raffaele Cecco, ganz links Produzent Stephane Koenig.

Wie kamt Ihr auf die Idee zur "B-Movie"-Ballerei?
KotJ: Wir zocken gerne Arcade-Spiele, vor allem Shoot'em-Ups. Die sind farbenprächtig, ohne lange Anleitungen sofort spielbar und machen einen Riesenspaß. Aber wir wollten ein Spiel entwickeln, mit dem man sich länger beschäftigen kann, wo man auch Köpfchen braucht, und das die fortgeschrittene Programmierer-Technik für die Playstation berücksichtigt. Wir programmieren das Spiel auch mit 50 Bildern pro Sekunde, das vermittelt dem Spieler genau dieses Spielhallen-Flair. "B-Movie" ist im Grunde eine Mischung aus "Defender", "Choplifter", der "Strike"-Serie und "Lylat Wars" – in unseren Augen allesamt Topspiele!

Beschreibt doch mal das Konzept von "B-Movie": Inwiefern braucht der Spieler hier Grips?
KotJ: Grundsätzlich muß man natürlich die Menschen vor der Invasionsflotte der Aliens schützen. Aber es gibt eine Menge mehr. Während des Spiels sind vielfältige Missionen wie die Eskortierung von Flüchtlingen oder militärischem Personal zu erfüllen. Es können sogar automatische Verteidigungswaffen strategisch auf dem Spielfeld verteilt werden, um diese Bereiche zu bewachen, wenn der Spieler gerade woanders rumfliegt. Wenn Ihr einen Level erforscht, könnt Ihr auch versteckte Missionen finden. Wird zum Beispiel eine Person in ein bestimmtes, parkendes Auto abgesetzt, fährt sie damit davon und geht auf einen individuellen Rachefeldzug! Außerdem kann man mit gefundenen Rohstoffen später neue Bordwaffen oder Power-Ups bauen. Also müßt Ihr nicht nur über schnelle Reaktionen verfügen, sondern auch einen kühlen Kopf bewahren, um die Extras sinnvoll einzusetzen.

Hat sich das "KotJ"-Team seit "Agent Armstrong" verändert?
KotJ: Seit "Agent" haben wir leider einge Leute verloren, aber auch wir müssen uns entwickeln. Jetzt glauben wir, daß wir die richtige Mischung gefunden haben. Wir sind seither als Team zusammengewachsen. Ein Teil davon ist, daß jeder die Stärken und Schwächen des anderen kennt, und wir uns gegenseitig besser helfen können. Schwierigkeiten kann ein Team, oder besser ein erfahrenes Team, fast immer besser lösen als ein Einzelkämpfer.

Wart Ihr mit "Agent Armstrong" zufrieden?
KotJ: Wie Ihr wißt, war "Agent" unser erstes Spiel unter dem "King of the Jungle"-Logo. Es brachte uns daher viel Erfahrung, Fähigkeiten und Tools zur Programmierung. Natürlich waren da noch einige Sachen, die wir hätten verbessern wollen, aber uns ging am Ende die Zeit aus. Es wäre wichtig, wenn jeder Publisher seinen Entwicklern am Ende noch zwei Monate Zeit geben könnte, um alles perfekt aufeinander abzustimmen. Aber letzten Endes hat man diese zwei Monate nie – außer natürlich, man bringt seine Titel selber raus!

Inwiefern hat Euch die bisherige Erfahrung bei "B-Movie" geholfen?
KotJ: "Agent" war ein gutes Spiel aufgrund der Geschwindigkeit, der sensiblen Steuerung und des nicht ganz so bierernsten Ansatzes. Diese Elemente übertrugen wir auch auf "B-Movie"; hier haben wir aber eine deutlich schnellere Grafikroutine, eine verständlichere Steuerung und einen höheren Qualitätsanspruch. Von der Technik her ist "B-Movie" nämlich zwei Generationen weiter als "Agent". Ohne den neuen Code-Analyzer von Sony wäre die Grafikroutine übrigens noch vor einem Jahr nicht realisierbar gewesen.

Wie findet Ihr das Nintendo 64?
KotJ: Das N64 kann zu wenig und kommt zu spät. Auch Module haben keine größeren Vorteile: Das Argument, daß man kaum Ladezeiten hat, wird mit den neuen Playstation-Ladetechniken entkräftet. Unser Spiel etwa lädt einen Abschnitt in sieben Sekunden. Natürlich ist die 64-Bit-Hardware leistungsfähiger, doch die ganzen Grafikfunktionen gehen auf Kosten der Geschwindigkeit. Außerdem verschwimmt mir das Bild vor Augen, wenn ich länger auf dem Gerät spiele - die Auflösung ist niedrig, und der grafische Eindruck recht verwaschen. Sollte es mal ähnlich viele Spiele geben wie auf der Playstation, wird Sony längst etwas verflixt Heißes auf dem Markt haben...

Werdet Ihr auch ein N64-Spiel machen?
KotJ: Nun, techisch gibt es keinen Grund, "B-Movie" nicht auch auf dem N64 zu machen. Es würde wohl nicht mit 50 Hertz laufen und nicht ganz so viele Details haben, aber das Design ist problemlos auch dort realisierbar. Heutzutage entscheiden aber nicht technische, sondern wirtschaftliche Gründe darüber, ob ein Spiel auf einer bestimmten Plattform veröffentlicht wird. Da gibt's jede Menge Zeitpläne, Marketing-Vorgaben und Finanzmittel, die berücksichtigt werden müssen, außerdem ist unser Team ja recht klein. Wir hoffen jedoch, daß der Erfolg der Playstation-Version den Weg für eine exzellente N64-Umsetzung ebnet. Das wäre gut für uns und die N64-Fangemeinde!



Gefährliche Drinks



Ein Cartoon-Held mit Hand und Fuß aber ohne verbindende Gliedmaßen? Nach "Rayman" betritt nun ein neuer Sonderling aus der Werkstatt von Michel Ancel den Bildschirm – glückt der Wechsel von der Playstation auf das N64?

Nur Highend-PCs und 64-Bit-Konsolen bringen genug Leistung, um solch märchenhafte 360°-Panoramen zu berechnen: Hier präsentieren wir Euch die ersten Fotos der N64-Version!



Mit dem witzigen "Rayman" katapultierte sich der französische Publisher Ubisoft vor ein paar Jahren in das Herz aller Konsolenspieler: Der Hüpfspielheld eröffnete auf Atari Jaguar und Playstation die Jump'n'Run-Next-Generation und zündete ein Spielideen-Feuerwerk inmitten knallbunter und phantasievoller Fauna. Selten war es einem französischen Spiel gelungen, bezaubernde Grafik mit einem vorbildlichem Spielwitz zu kombinieren – "Rayman" meisterte den Spagat mit Bravour und blieb Geschicklichkeitsspielern bis heute in bester Erinnerung.

Jetzt legt "Rayman"-Schöpfer Michel Ancel sein neues Spiel vor – nicht mehr für 32-Bit, sondern exklusiv für das Nintendo 64 und DVD-bestückte PCs. Die ulkigste Grafikidee hat Ancel dabei übernommen (sein Held besteht aus Torso, Kopf, Händen und Füßen, die nicht durch Arme oder Beine verbunden sind), doch davon abgesehen, ist alles anders: Als der trottelige Ed eine mysteriöse Schnappsflasche durch die Müllschleuse seines Raumschiffs auf die Erde wirft, löst er dort eine Katastrophe aus: Die Tiere und Pflanzen mutieren, bald jagen groteske Dino-Kühe und wild schnappende Maisschoten nach den verzweifelten Menschen.



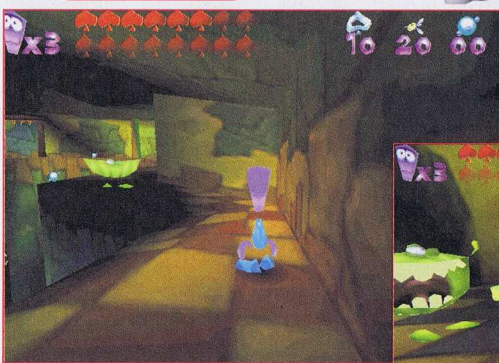


Launische Monster: In Reaktion auf Euer Verhalten ändert sich die Stimmung der skurrilen CPU-Wesen.





Ed landet auf dem geschundenen Planeten, um die Sache zu bereinigen: Statt einer 2D-Welt wie in "Rayman", muß der neue Ubisoft-Held 3D-Levels, glitzernde Eishöhlen und schillernde Bergpanoramen erkudnen. In den Flüssen blubbern magische Cocktails, in der Wüste stehen die Pyramiden auf dem Kopf. Ganz klar: Ed muß seinen verlorenen Flachmann wiederfinden, bevor der Behälter noch mehr Schaden anrichtet oder – schlimmer noch – dem machtlüsternen "Grogh der Höllische" in die Hände fällt. Zum Glück ist Ed ein agiles Kerlchen, das unermüdlich hüpft, doch mit verwegenen Sprüngen nicht ausgelastet ist: Einige Welten durquert er rutschend, andere Level laden ihn zu Schwimm- und Tauchausflügen ein. Außerdem kann Ed klettern, Gegenstände verschieben oder auflesen und sogar verschiedene Verkleidungen anlegen. Magische Waffen helfen Ed im Kampf – deren geheime Fähigkeiten erschließen sich ihm aber erst nach und nach. Ein weiser Samurai erklärt Ed die Tricks. *wi*





Exzentrischer Held unter Tage: In schummrig ausgeleuchteten Höhlen sucht Ed nach seiner Tonic-Flasche – doch die Pflanzen sind bereits mutiert (rechts)!

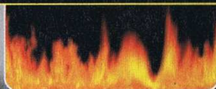
TITEL	Tonic Trouble
HERSTELLER	Ubisoft
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	Juli

Raymans Bruder in 3D: Auf der Suche nach einem verlorenen Flachmann muß Ed hüpfen, klettern und knobeln.





DIE WELT HAT SICH VERÄNDERT.

"WOW – WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98
10/10 FUN GENERATION 5/98
90% PC GAMES 5/98
90% MEGA FUN 5/98
1,4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

Forsaken TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment Ltd.

www.acclaim.net







Konkurrenz für Zelda: "Brave Fencer Musashiden" vereinigt alle Qualitäten der Rollenspiele...

Schwerter
Die neuen Helden

Der japanische Entwickler Square zählt zu den innovativsten und erfolgreichsten Software-Produzenten Japans. Mit "Brave Fencer Musashiden" präsentiert Square nun sein erstes Playstation-Action-Adventure – ein "Secret of Mana" für's 32-Bit-Zeitalter?

Ein kleiner Samurai hält Japans Playstation-Spieler in fiebriger Erwartung. Sein Name ist Musashi, er trägt zwei magische Schwerter, und ist der Star in Squares erstem Action-Adventure seit dem legendären "Secret of Mana". Ob es die flüssig umherkletternden und -springenden Polygonfiguren, die üppige 3D-Welt oder das ausgeklügelte Kampf- und Magiesystem sind – man spürt, daß die Square-Designer bei "Brave Fencer Musashiden" alles richtig machten. Nach dem ersten spielbaren Demo hinterläßt das Spiel einen runden Eindruck und wird, wenn es im Sommer erscheint, mit Nintendos "Zelda" konkurrieren. Wenn es nach Square ginge, bräuchten deutsche Videospieler das allerdings nicht zu erfahren. Ob oder wann es eine Euro-Fassung von "Brave Fencer" geben wird, darüber will Square keine Aussage machen. Während japanische Magazine zwölfseitige Previews veröffentlichen, werden Bilder zu neuen Spiele an westliche Journalisten derzeit kaum vergeben. So war Squares "Game Show"-Pressekonferenz ein Wettbewerb in Aikido-Ausweichmanövern: Interessant war nicht, was sie sagten, sondern wie sie es nicht sagten.



Mastermind: Seit "Final Fantasy" ist Hironobu Sakaguchi der neben Miyamoto bekannteste Spieleerfinder Japans. Zum US-Chef von Square befördert, produzierte er Squares erstes 3D-Adventure, "Parasite Eve".

Ein Beispiel: Welche Spiele sind für den europäischen Markt geplant? "Über "Final Fantasy 8" hinaus, das für das Frühjahr '99 vorgesehen ist, haben wir derzeit keine Pläne." Frage: Aber Spiele wie "Musashiden" wären doch sicher auch außerhalb Japans ein Erfolg? Squares knappe Antwort: "Im Moment stel-

SQUARE GEHT FREMD
oder: Wie Nintendo die Schlacht um Japan



Für das SNES schrieb Square zauberhafte Rollenspiele – doch hinter den Kulissen kriselt es bereits seit 1991.

Für japanische und amerikanische Rollenspieler war die Pressemeldung im Sommer 1996 ein Schock: Nach zehn Jahren Treue verläßt Square die Reihe der Nintendo-Hersteller und schlägt sich auf die Seite von Sony. Statt die erfolgreichste Rollenspielserie der Welt auf einer Nintendo-Plattform weiterzuführen, kommt "Final Fantasy 7" nur für die Playstation.
Für Deutschland schien die Ankündigung nicht relevant, denn die Marken Square und "Final Fantasy" kamen hier nie in die Geschäfte. Doch für das globale Duell "N64 gegen Playstation" war die Desertation entscheidend: In Japan wechselten mehrere Millionen "Final Fantasy"-Spieler vom Super NES auf die Playstation, das neue N64 war für Rollenspieler kein Thema. Gleichzeitig gab Nintendo alle Anteile an der Firma Square ab – zugeschlagen hat noch im November '96 Sony, die sich damit in Japan quasi ein zweites Entwickler-Standbein schufen. Seit 1996 hat Square keinen einzigen Nintendo- oder Sega-Titel mehr veröffentlicht. Nintendo nahm den Abfall zu leicht, Sony hingegen hat richtig reagiert: Innerhalb von nur einem Jahr wurde Square zum qualitativ, schnell auch zum quantitativ besten Hersteller Japans. Der Beat´em-Up-Einstieg war erfolgreich, "Tobal" und "Bushido Blade" sind den Prügeleien von Capcom und Namco gewachsen. Konkurrenzlos ist Square auch auf dem Strategiesektor: Sowohl Echtzeit-Schlachten wie "Front Mission Alternative", als auch rundenbasierte Scharmützel ("FF Tactics") stürmten in Japan die Charts. Die letzte Expansion führte Square ins Abenteuer- und Action-Adventure-Genre: "Parasite Eve" wird jetzt in den USA ausgeliefert, in Japan sorgen "Brave Fencer Musashiden"-Previews für Furore.
Im Nachhin war der Square-Weggang für Nintendo eine Katastrophe; der japanische Markt ist verloren, im Rest der Welt komplettieren Square-Produkte ein ohnehin schon starkes Playstation-Line-Up. Dabei hatte Nintendo genügend Zeit, die seit 1991 andauernden Zwistigkeiten mit seinem Entwickler-Primus zu beenden: Damals hatte Nintendo Square nur acht, nicht aber die dringend geforderten zwölf MBit Speicherplatz zugestanden. Diese extragroße Modulformat wollte Nintendo für "Dragon Quest 5" reservieren, ein Rollenspiel des Square-Konkurrenten Enix – zähneknirschend kürzte Square ihr "Romancing Saga" zusammen.



Auch "Front Mission" entstand auf dem Super NES: Links die Strategievariante, rechts die Action-Fassung.



... und Beat´em-Ups von Square zu einem Action-Adventure-Erlebnis in traumhaften Farben.

und Magie von Square

len wir uns generell darauf ein, Spiele für ein internationales Publikum zu produzieren. Welche Titel dafür in Frage kommen, können wir aber noch nicht sagen.“ Frage: Wären denn speziellere Titel wie die Baseball-Simulation ”Digical League“ oder das Pferderennen ”Gallop Racer 2“ überhaupt übersetzbar? ”Es ist schwer, den kulturellen Kontext eines sehr japanisch geprägten Spiels zu übertragen. Ich denke, wir benötigen zuerst noch mehr Erfahrung mit der Übersetzung von Spielen, um über die Auswahl der Titel eine Aussage zu treffen.“ Europäer sind schnell bei der Hand, dieses Verhalten als japanische Mentalität zu verklären. In Wirklichkeit aber wird die Geheimniskrämerei nur deshalb betrieben, weil es um viel Geld geht – und da sind alle Nationalitäten gleich: Ob ein gutes Spiel sich auch gut verkauft, liegt an der Vermarktung. Die ersten zwei bis drei Verkaufs-Wochen entscheiden über den wirtschaftlichen Erfolg: Läuft zu dieser Zeit ein starkes Konkurrenzprodukt, oder kommen Werbung- und Pressehype zu früh, bedeutet das Umsatzeinbußen. Also hält man sich mit Informationen bis zum Verkaufsstart möglichst zurück. Wer würde noch ”Bushido Blade“ kaufen, wenn er wüßte, daß ein verbessertes ”Bushido Blade 2“ schon fertig ist? Daß Square sich heute – zu Recht – als ”die Nummer 1 unter den Software-Produzenten“ bezeichnet, liegt nicht zuletzt daran, daß sie dieses Marketing-Spiel meisterlich beherrschen.

In Japan kontrolliert das von Sony geförderte Square-Unternehmen ”DigiCube“



Tokyo-reisende MAN!ACs durften "Musashiden" bereits spielen – auch eine US-Version ist angekündigt.

verlor

Wenig später kam es bei der Entwicklung von ”Secret of Mana“ zu Problemen: Das umfangreiche Action-Adventure war für das Nintendo-CD-ROM geplant und mußte deshalb ebenfalls in letzter Sekunde gekürzt werden. Die Zusammenarbeit zwischen den beiden Herstellern hatte sich soweit verschlechtert, daß auch das ”Mario RPG“ unter einem unguten Stern stand und schließlich nicht von Square, sondern von Nintendo veröffentlicht wurde. Schließlich warf Square seine letzten 16-Bit-Titel (u.a. ”Bahamut Lagoon“) innerhalb weniger Monate auf den Markt und beendete die Cooperation mit Nintendo offiziell.

Eine Rückkehr des einstigen Musterschülers zu Nintendo ist unwahrscheinlich, denn die Zusammenarbeit mit Sony klappt in allen Bereichen. Wahrscheinlich wird Square auch die Einführung einer Playstation 2 als wichtigster Spielehersteller in Japan unterstützen – ”FF8“ und ”FF9“ kommen sicher. *wi*



Mystische Reise mit kampfstarken Fantasy-Helden: Neben "Musashiden" ist "Sou Kai Gi" (Bild) Squares zweite Action-Adventure-Hoffnung.



Das putzige Square-Maskottchen Chocobo, bekannt als treues "FF"-Reittier, erhielt kürzlich ein eigenes Rollenspiel.

SQUARE: Alle Playstation

Titel	Tobal No.1	Bushido Blade	Saga Frontier	Final Fantasy 6
Genre	Beat'em-Up	Beat'em-Up	Rollenspiel	Rollenspiel
Erscheinungsjahr	1996	1997	1997	1997
Erschienen in	Japan, USA, Deutschland	Japan, USA, Deutschland	Japan, USA	Japan
Bemerkung	Eine deutsche Version des technisch angegrauten, aber noch immer fehlerlosen Prügelspiels (inkl. witzigem Rollenspiel-Modus) brachte Sony vor geraumer Zeit nach Deutschland – die Suche lohnt sich.	Wie von "Tobal" existiert auch von der hervorragenden, aber recht brutalen Schwert- und Stockkampfsimulation eine übersetzte PAL-Variante. Das Original ist besser als der aktuelle zweite Teil!	Sympathisches Rollenspiel-Märchen: Die Japano-Version ist unspielbar, dafür tröpfelte vor kurzem die US-Version in kleinen Stückzahlen ein – fragt danach im zuständigen Fachhandel.	Remake im 16-Bit-Look: Auf japanisch ist dieser Klassiker kaum spielbar – mit der amerikanischen Super-NES-Version ("Final Fantasy 5") sind Fans besser bedient
	★★★½	★★★★½	★★★	★★★★

Titel	Einhänder	Front Mission ALTERNATIVE	Chocobo NO MYSTICAL DUNGEON	Bushido Blade 2
Genre	Shoot'em-Up	Strategie	Rollenspiel	Beat'em-Up
Erschienen in	1997	1997	1998	1998
Release-Land	Japan	Japan	Japan	Japan
Bemerkung	Klassisches Horizontal-Scrolling und moderne 3D-Effekte: Eine US-Version des Ballerspiels ist geplant, eine Europa-Fassung aber nicht. Dafür ist der (seltene) Japan-Import problemlos spielbar.	Ungewöhnliche Echtzeit-Simulation: Dank geringem japanischen Textanteil und verständlichen Menüs besser spielbar als "Front Mission 2" – US- und Euro-Übersetzungen sind leider nicht geplant.	Japan only: Für Hardcore-Rollenspieler ist das Dungeon-RPG um Squares gefiedertes Maskottchen "Chocobo" nur bedingt spielbar. In Japan auf zwei CDs ausgeliefert, für den Westen nicht geplant.	Eine US-Version ist in Arbeit: Blutige Showkämpfe mit historischen Hieb- und Stichwaffen – nicht allen Square-Fans gefiel die Fortsetzung besser als der Erstling.
	★★★	★★★½	★★★	★★★½


Das Kampf- und Magie-Rollenspiel "Soukaigi" entwickelt das Software-Haus Yukes für Square. Bewegungsvielfalt und gewagte Moves sind Trumpf in dieser spektakulären Fantasy-Schlacht…

mit CD-Verkaufsterminals in tausenden von Supermärkten auch den Vertrieb: Auf diese Weise verkaufte der Rekord-Seller "Final Fantasy 7" die Hälfte seiner sechs Millionen Exemplare in Japan. Keine Frage: Square spielt in der Oberliga, gleichauf mit den Hardware-Giganten Nintendo, Sony und Sega.
Die Lernkurve ist respektgebietend: In nur 15 Jahren ist Square von einer sechsköpfigen Gruppe von Fantasy-Freaks zu einer international operierenden, börsennotierten Softwarefirma mit knapp 600 Mitarbeitern angewachsen. Ein Drittel davon arbeitet in Produktionsstudios in den USA – auf Hawaii und in Hollywood. Die räumliche Nähe zur Filmindustrie ist kein Zufall. Square-Präsident Tomoyuki Takechi, von Haus aus Bankmanager und erst seit zwei Jahren in der Branche, hat sich Disney zum Vorbild genommen. Mit "digitalem Unterhaltungs-Content" möchte er den Markt erschließen. Damit sind neben Videospielen auch PC-Lizenzen (mit "FF 7" als Testballon) und Filme gemeint. Die Bekanntmachung dieses Vorhabens verlief in typischer Square-Manier. Wie nebenbei bemerkte Takechi: "Unsere Mitarbeiter in Honolulu arbeiten an einem "Final-Fantasy"-Film. Wir fordern Hollywood heraus." Details über Handlung, Charaktere oder Release-Termin – kein Kommentar. Zum Glück hat Square Vizepräsident und "FF"-Erfinder Hironobu Sakaguchi bei anderem Anlaß schon ausgeplaudert, daß der Film vollständig im Computer generiert und möglicherweise vierteilig wird. Mit dem Kinostart ist nicht vor dem Jahr 2.000 zu rechnen. Dafür hält Hollywood schon jetzt in den Square-Spielen Einzug. Highlight einer Führung durch die Großraumbüros der Entwickler ist eine Batterie von vier SGI "Challenge"-Grafikcomputern, groß wie Gefriertruhen, die in einem Klimaraum vor sich hinschnurren. Auf solchen Rechnern entstand "Parasite Eve": Das von Square USA produzierte "cinematische Rollenspiel" verbindet einen aus-



…davor erfand Yukes die konkurrenzlose "Toukon Retsuden"-Wrestling-Serie, die von Tomy verlegt wird. Im Bild der Entwicklungs-Chef und Director von Yukes – nach vielen Verspätungen wurde sein Werk vor wenigen Tagen in Japan ausgeliefert.

Spiele in der Übersicht

Final Fantasy 7
Rollenspiel
1997
Das bombastische RPG gibt´s in jeder Sprache. Kein Problem, das Edel-Rollenspiel auf drei prallgefüllten CDs in deutschen Geschäften noch zu finden.

Front Mission 2
Strategie
1997
Rundenbasiert statt Echtzeit: Leider existiert weder eine US-, noch eine Euro-Fassung des spannenden Mech-Feldzugs. Auch die bedingt spielbare Originalversion ist hier kaum noch zu finden.

Tobal No.2
Beat'em-Up
1997
Dream Factory etabliert sich als eigenständiges Square-Studio und schickt "Tobal" grafisch verbessert und durch viele neue Charaktere aufgepeppt in die zweite Runde – leider bislang nur in Japan.

Final Fantasy Tactics
Rollenspiel
1997
Eine PAL-Version des momentan weltweit besten Strategiespiels ist nicht erhältlich und auch nicht offiziell angekündigt. Wer englisch versteht, holt sich die US-Fassung im Fachhandel.

Final Fantasy 5
Rollenspiel
1998
Neuauflage des Super-NES-Bestsellers: Kaum spielbar – leider gibt´s bis heute keine englischsprachige Version dieses Rollenspiel-klassikers.

Ehrgeiz
Beat'em-Up
1998
Namco produzierte den ersten Spielautomaten von Square: Eine Playstation-Fassung existiert noch nicht, den Automaten können deutsche Prügel-spezialisten aber problemlos spielen.

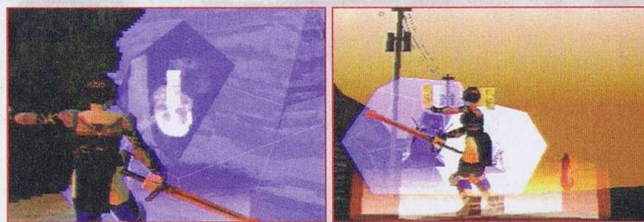
Parasite Eve
Adventure
1998
Zusammenarbeit zwischen Square Japan und USA: Die Fernost-Version ist aufgrund unverständlicher Story nur bedingt spielbar, dafür kommt die US-Version in diesen Tagen in den Handel. Zwei CDs.

Xenogears
Rollenspiel
1998
Edle Optik, viel 3D: Das jüngste Square-Rollenspiel ist bislang nur in Japan erhältlich, eine US-Umsetzung wurde vor wenigen Tagen von Square und Electronic Arts angekündigt.



Den langerwarteten Schritt in den Westen vollzog Square mit dem ungewöhnlichen SGI-Action-Spiel "Chocobo No Battle", 1997 eigens für die Grafikmesse Sigraph entwickelt (oben). Doch bereits bei der Produktion der ersten Playstation-CD "Parasite Eve" verließen viele US-Angestellte die Square-Büros. Nach diesen Desertationen änderte Square die Strategie und fand in Electronic Arts jetzt einen potenten Partner: Die neue Firmentochter Square Electronic Arts LLC in Kalifornien konzentriert sich seit Mai auf die Vermarktung der besten Square-Spiele in den USA. Vom amerikanischen Markt nach Europa ist es für einen Spielehersteller bekanntlich nur noch ein kleiner Schritt...

gefallenen Horror-Plot mit atmosphärischen Settings und einem anspruchsvollen RPG-Kampfsystem – siehe Preview in MAN!AC 6/98.
Auch "Ehrgeiz" haben wir Euch schon vorgestellt: Dieser Prügelautomat wurde vom "Tobal"-Designteam "Dream Factory" für Namco entwickelt. Der Titel klingt nicht nur teutonisch, das Promotion-Video sieht auch so aus, als hätte Leni Riefenstahl den Director's Cut zu "Virtua Fighter" geliefert. In klarem Deutsch lädt eine metallische Stimme zum "totalen Kampf" ein. Fascho-Ästhetik? In Japan sieht man das nicht so eng. Rasante Kamerafahrten, flüssige Bewegungen, stahlharte Schläge, herrische Posen – das wirkt. Charakteristisch sind die 3D-Arenen, eine davon auf einem fahrenden Zug und das komplizierte Control-System.
In "Brave Fencer Musashiden" aber kommen alle Stärken der jüngeren Square-Produktionen zusammen. Das Bewegungs- und Kampfsystem hat für ein RPG erstaunlich Action: Polygonheld Musashi kann klettern, springen und Gegenstände werfen. Im Kampf benutzt er zwei Schwerter mit jeweils eigenen Stärken. So ist das europäische Schwert "Regent" vor allem für kernige Rundschläge geeignet; der japanische Katana dagegen hat spezielle magische Fähigkeiten und kann besiegte Gegner einsaugen. Für einen Spezialangriff sollen angeblich eigens Effektgeräusche von einer Bowlingbahn digitalisiert worden sein – wo die wohl zum Einsatz kommen?


"Bushido Blade" trifft "Final Fantasy": Squares neues 3D-Rollenspiel "Sou Ka Gi" setzt auf blutige Kämpfe und bildschirmfüllende Magie – mal wieder exklusiv für die Playstation.

Wie die Produzenten Yoichi Yoshimoto und Kouichi Ogawa berichten, ist das Spiel seit zwei Jahren in Produktion und zu 80% fertig. Lange wurde am Spielfluß gefeilt: Es gibt auf der Playstation kein anderes Polygon-Spiel, das derart flüssig läuft. Im Unterschied zu anderen Square-Spielen wurde zudem darauf geachtet, daß "Musashiden" kurakunai, also nicht dunkel wirkt. Sowohl Grafiken als auch der erzählerische Ton sollen heller, freundlicher rüberkommen.
In Japan wird viel darüber nachgedacht, warum so viele europäische Hintergründe im Spiel auftauchen. Musashi spaziert über Friedhöfe, durch mittelalterliche Burgen, ja, er stellt sogar einer blonden Prinzessin namens "Fiele" nach – und das, obwohl die Figur Musashi ein geschichtliches Vorbild hat: In der Edo-Zeit, dem 16. Jahrhundert, bekämpfte ein Musashi Miyamoto den Schwertmeister Sasaki Kojiro. Ist die Veränderung ein Zugeständnis an nicht-japanische Geschmäcker, ein erstes Anzeichen der Disneyfizierung von Square? Uns kann es nur Recht sein, wenn Square seine Spiele für Europäer zugänglich macht und dabei an seinen Stärken – gutes Weltendesign, reiche Atmosphäre, Emotionen und Fantasy – festhält. *Jörn Möller/wi*



WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,



Luxoflux









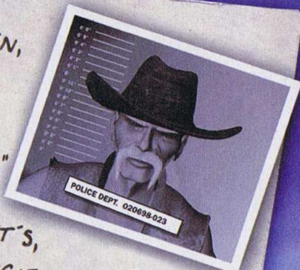
Tel. 09471-70170

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp. Alle Rec
Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen

ACTIVISION®

ANN MUSS SIE FÜHLEN!

GESTATTEN, CONVOY - BOSS DER "VIGILANTES"



MIR REICHT'S, DASS DIE REGIERUNG UNSER LAND VON DEN "COYOTES" AUSPLÜNDERN LÄSST! DA NEHME ICH DAS GESETZ LIEBER SELBST IN DIE HAND...

VIGILANTE V8™

- Acht komplett zerstörbare Schauplätze
- Acht Muscle Cars, Trucks u. a. abgedrehte Wagen
- Durchschlagende Waffen und Attacken
- Ultraschnelle 3D-Grafik und Effekte
- Zweispielerkampf über geteilten Bildschirm
- Cockpit- oder Windschattenansicht

WWW.ACTIVISION.DE

ZUM DURCHDREHEN GUT!

ehalten. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielkonsole. PlayStation und das PlayStation-Logo sind Warenzeichen von Sony
zeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Lautlos wie

Das heißeste Playstation-Spiel des Jahres? Konami schickt die "Metal Gear"-Spezialeinheit undercover nach Alaska. MAN!AC begleitet den 3D-Helden Snake und trifft auf Gen-manipulierte Sturmtruppen, Cyborgs und brutale Einzelkämpfer.



Dr. Naomi
Zweite Hauptrolle in "Metal Gear Solid": Die süße Ärztin Dr. Naomi leitet das wissenschaftliche Team und unterstützt Euch über Funk



President AT
...will möglichst bald Erfolge sehen



Solid Snake
Den "Foxhound"-Aussteiger spielt Ihr: Im Dress eines futuristischen Ninja und mit modernster Elektronik bestückt, wagt Ihr den Einbruch.



Natasha Romanenko
Die Russin erkennt Ihr am Rauch Ihrer Zigarette...

A Alaska, Anfang des nächsten Jahrtausends: Ein Trupp genetisch aufgerüsteter Söldner der gefürchteten "Foxhound"-Terrorgruppe hat die amerikanischen Raketen-Silos in Alaska überrannt und besetzt. Jetzt funken die Verbrecher ihre Forderungen, dem Pentagon bleiben 24 Stunden um die atomare Katastrophe zu verhindern. Doch einer der erfahrensten und besten Foxhound-Kämpfer steht in den Diensten der US-Regierung: Der Held mit dem Code-Namen "Solid Snake" hat sich von seinen Kampfgefährten schon vor Jahren losgesagt und soll jetzt gegen sie in den nördlichsten Bundesstaat vorrücken. Das Zeitlimit von 24 Stunden gilt auch für ihn: Auf sich allein gestellt und nur durch Videofunk mit seiner Einsatzleitung verbunden, muß er in die militärische Basis eindringen, die Terroristen ausschalten und die Sprengköpfe entschärfen.





Kein FMV-Schnickschnack, sondern ein Bild aus dem Spiel: Um "Metal Gear" so spannend wie einen Leinwand-Thriller zu inszenieren, setzt Konami bis zur letzten Schlacht auf Echtzeit-3D.

der Tod



Sprung in den Laster: Im Laderaum findet Ihr eine MP – doch Euer leichtsinniger Testschuß lockt auch Wächter an (rechts).

Wie in den 8-Bit-Vorläufern (siehe "Moderne Klassiker"-Kasten) bringt Euch rücksichtsloses Ballern nichts: Das versteckte Vorankämpfen und der Einsatz moderner Ausrüstung (inkl. Plastiksprengstoff, Störsender und ferngesteuerte Raketen) steht im Mittelpunkt des Abenteuers. Erst wenn Euch die Feinde entdeckt haben und mit durchgeladenen Maschinenpistolen in Eure Richtung spurten, feuert Ihr zurück. Wer hingegen grundsätzlich wie ein Berserker durch den Bunker wütet, endet als Kugelfang im konzentrierten Abwehrfeuer.

"Metal Gear Solid" ist ein schlaues Action-Adventure für Erwachsene: Zum politischen Thriller mischt Konami einen Hauch Lovestory und viel Waffen- und Hightech-Fetischismus: Die sorgfältig skizzierten Helden und Schurken tragen modernste Feuerwaffen, sowie Kommunikations-Equipment: Bewußt überschreitet der Designer Hideo Kojima die Grenze zwischen technischem Realismus und Fiktion. Während einige Gegen-



Vulcan Raven
Der stärkste Kämpfer des Spiels: Als Indianer/Eskimo-Mischling erträgt Vulcan auch extreme Kälte. Das Muttermal auf seiner Stirn gab ihm den Beinamen "Rabe".

Sniper Wolf
Frisch aus dem Ghurka-Trainingslager: Wolf gilt als die beste Scharfschützin der Welt – leider kämpft sie auf der falschen Seite.



Otscon
Technik-Genie mit nervösem Intellekt.



Liquid Snake
Die Nummer 1 der Bösewichte: Sein "flüssiger" Name steht im krassen Gegensatz zum Call-Sign unseres Helden Solid Snake.



Big Boss
Geheimnisvoller Foxhound-Chef im Hintergrund



Tricks aus dem Hinterhalt: Durch Klopfen an die Stahlverkleidung lockt Ihr die vermummte Patrouille in Eure Nische. Eliminiert sie, noch bevor der erste Schuß fällt!

Psycho Mantis
Kopfgeldjäger mit glänzender Karriere: Der ehemalige KGB-Agent kam über das FBI ins Foxhound-Team – ihm werden übermenschliche Kräfte nachgesagt.



Dacoy Octopus
...ein Wahnsinniger mit Methode



Revolver Ocelot
Liebt Italo-Western über alles: Ocelot war ein gefürchteter Steuereintreiber in Rußland, bevor er mit seiner Waffensammlung den Foxhound-Söldnern beitrat.



Meryl Silverburgh
Sproß einer Söldnerfamilie: In "Metal Gear Solid" kämpft die rothaarige Waffenexpertin Meryl an Eurer Seite.



Office Chief DARPA
Schwarz und schlau: Der Kopf der Spionageabwehr.



Kamera als Damoklesschwert: Vorsichtig tastet sich Snake am elektronischen Auge vorbei.



Mit Eurem Superscope zoomt Ihr Euch hautnah an den Feind heran - die Detailauflösung bleibt dabei konstant.

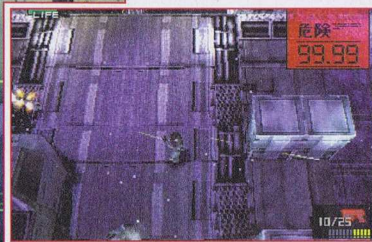
stände heute bereits im Einsatz sind, existieren andere Waffen nur in der Phantasie des Designers.
In "Metal Gear" führen Militärs und Wissenschaftler ein eigenes Leben, stehen sich in persönlicher Freundschaft oder erbittertem Haß gegenüber. An Euren Gefährten im HQ und auf dem Schlachtfeld hängt Euer Leben - ihre persönlichen Konflikte lassen Euch nicht kalt. Ein weiterer Unterschied zu anderen 3D-Abenteuern liegt in der konsequenten Simulation der Sinneseindrücke: Alle Personen des Spiels verraten sich durch optische und akustische Signale, Geräusche und Fußspuren. Wenn Ihr versteckt in einer Ecke kauert, lauscht Ihr nach den patrouillierenden Wächtern. Wer die Ohren spitzt, hört ein verschnupftes Husten – an der Lautstärke erkennt Ihr wo und wie nahe sich der Feind befindet. Auf der anderen Seite verratet auch Ihr Euch z.B. durch Euren dampfenden Atem in der arktischen Kälte. Wer durch den Schnee marschiert, hinterläßt außerdem deutliche Spuren; spurtet Ihr durch eine Pfütze, bleiben feuchte Abdrücke zurück, die erst nach einigen Sekunden trocknen und verblassen. Stolpert ein Wächter über ein Zeichen Eurer Anwesenheit, oder rennt Ihr in den Radius einer Überwachungskamera, schrillt der Alarm, und alle Feinde beginnen nach Euch zu suchen. Verhaltet Ihr Euch ruhig, klingt der Alarmzustand wieder ab – Ihr schleicht weiter.
Nicht nur Eure Sinne, sondern der gesamte Körper wird realistisch simuliert: Ihr könnt feindliche Soldaten mit einem Judo-Griff packen und gegen heranstürmende Kameraden schleudern – im heillosen Chaos einer Bilderbuchschlägerei gelingt Euch die Flucht. Andere Feinde haltet Ihr als lebendes Schutzschild vor Euren Körper – im Konfliktfall ist "Metal Gear Solid" zynisch und brutal.
Doch erfahrene Spieler vermeiden



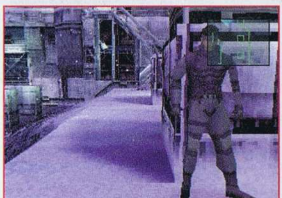


Spannung durch Hyperrealismus: Unterschiedliche Beleuchtungsquellen reflektieren sich auf Metall, Holz und Stoff. Beachtet den feinen Atemhauch vor Eurem Gesicht!





Mündungsfeuer in der Nacht: Eine offene Schießerei bedeutet meist das Ende Eurer Mission.





Im Reich der Sinne: Ihr achtet auf Geräusche und Schatten, um Eure Feinde frühzeitig zu orten. Doch auch Ihr verratet Euch durch Fußspuren und Atemhauch!

unnötiges Blutvergießen und durchqueren den Level, ohne jemanden zu verletzen. Der Meister-Ninja kommt wie ein Schatten und ist verschwunden, noch bevor ihn ein Gegner bemerkt. Das alles in hyperrealistischer 3D-Umgebung, in der Licht und Schatten,

KLASSIKER DER MODERNE

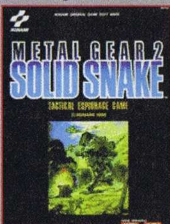
Metal Gear 1987 bis 1998



8-Bit-Veteranen kennen die spannenden Vorläufer zu "Metal Gear Solid": Das erste "Metal Gear" erschien 1987 für japanische MSX-Heimcomputer, die gleichnamige NES-Umsetzung schaffte es Anfang der 90er-Jahre sogar nach Deutschland. Ebenso die Fortsetzung "Solid Snake", die von Konami hierzulande als "Snake´s Revenge" vermarktet wurde, spielerisch mit dem atmosphärischen Erstling aber nicht mithalten konnte.

Das Spielprinzip war schon damals ähnlich (suchen, finden und zerstören, mit dem HQ kommunizieren), die Grafik "typisch 8-Bit": Zweifarbige Sprites wuseln vor platten Hintergründen, Sprachausgabe oder 3D-FX gab´s noch nicht. Inhaltlich präsentierte sich die Serie aber seit jeher modern: Hightech-Equipment und ultrabrisante Waffen würzen alle "Metal Gear"-Missionen, die grundsätzlich ein paar Jahre in der irdischen Zukunft spielen: Der erste Teil war im Jahr 1995 angesiedelt, die enttäuschende Fortsetzung ließ Euch im Dienst der geheimen Foxhound-Streitkräfte in den Dschungel von 1999 ausschwärmen. Das neue "Metal Gear Solid" wendet das Feindbild und schafft jetzt den Sprung ins 21. Jahrhundert: Verbrecherische Foxhound-Söldner halten US-Raketenstellungen in Alaska besetzt, Ihr kämpft gegen einstige Kameraden!



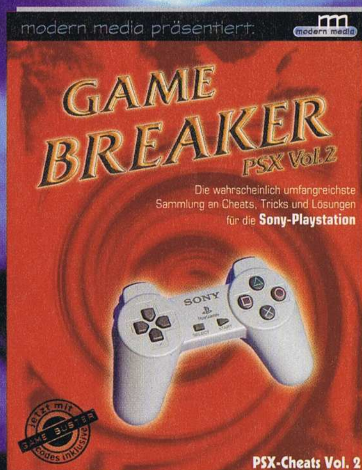


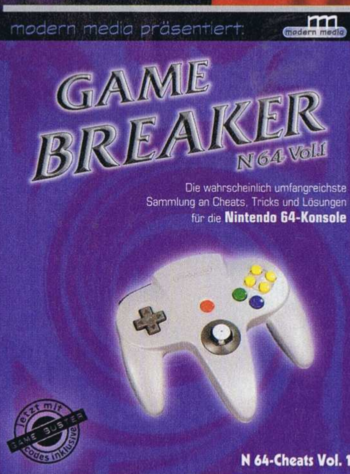
Noch vor den NES-Umsetzungen erschienen die MSX-Originale von "Metal Gear" – im Bild die japanischen Packungen.

DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten Letter-Format. Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1

ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80





Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole,™ sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 128 Seiten Letter-Format

ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80

Erhältlich im gut sortierten Handel!





Immer noch aktuell: Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1 und Final Fantasy VII.

ISBN: 3-9805821-0-8
DM: 24,80

ISBN: 3-9805821-5-9
DM: 29,80

Bestell-Hotline: 0180-5256789 -Fax: 06181-26690

Österreich: Dynamic-Systems: Tel. 036145005-0, Fax. 036145005-14
Schweiz: AHA Computer-Spiele: Tel. 033345700-1, Fax. 033345700-4

http://www.modern-media.net



Master Miller
Cooler Killer ohne Skrupel – ein gefährlicher Feind für "Solid Snkae".



Ninja
Der große Unbekannte: Ist der Cyborg mit Einzelkämpfer-Talenten Euer Feind oder Freund?



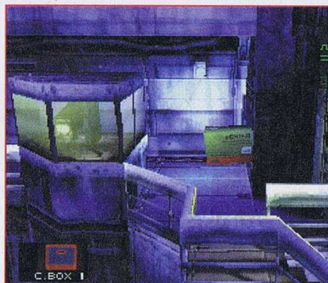
Roy Kyanbel
Kommißkopf und bärbeißiger Veteran der Foxhound-Truppe



Secretary of Defense
Alles hört auf sein Kommando: Mit Eurer Hilfe möchte der Verteidigungsminister das besetzte Raketenlager räumen.



Mei Lin
Auch diese Schönheit ist eine Spionage-Expertin im Dienste der Regierung





Der Karton lebt: Unter der Kiste versteckt tippelt Ihr über die Balustrade und überrascht den Wächter von hinten.

spiegelnde und transparente Flächen authentisch dargestellt werden. In Tunnels flimmert das kalte Licht verschmutzter Neonröhren, über offene Plätze streichen gewaltige Suchscheinwerfer. Im Gegensatz zum Square-Adventure "Parasite Eve" wird in "Metal Gear Solid" jeder einzelne Pixel und jede Schneeflocke in 3D berechnet, selbst die Zwischensequenzen sind nicht vorab gerendert, sondern laufen in Echtzeit in der Grafikauflösung des Spiels. Die vollständige 3D-Umgebung erlaubt beliebige Kameraeinstellungen statt der definierten Perspektiven von "Parasite Eve". Trotzdem müßt Ihr Euch nicht den Kopf über den besten Blickwinkel zerbrechen, denn die optimalen Kameraschwenks haben die Designer schon fest in den Programm-Code integriert. Wollt Ihr ein Raumdetail genauer unter die Lupe nehmen, schaltet Ihr von der "Third person"-Perspektive in die Ego-Optik und laßt Euren Blick in alle Richtungen schweifen.



Kontakt zur Zentrale: Über den Video-Kommunikator meldet sich Euer Team mit Lageberichten und Anweisungen.

Konami beeilt sich mit dem PAL-Release: Die Sprachausgabe bleibt in englisch, die Untertitel sind aber deutsch. *wi*



TITEL	Metal Gear Solid
HERSTELLER	Konami
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Hightech-verliebter Agenten-Thriller in authentischer 3D-Umgebung. Spannend, schlau, spektakulär.

DER MACHER: HIDEO KOJIMA

Meister der Atmosphäre

Mit "Metal Gear Solid" meldet sich einer der begabtesten Spieldesigner Japans zurück: Hideo Kojima erfand die Action-Adventure-Serie "Metal Gear" Mitte der 80er-Jahre, feierte seinen größten Erfolg aber erst Anfang der 90er-Jahre mit dem "Blade Runner"-angehauchten Cyber-Abenteuer "Snatcher". Dieser Zukunftskrimi zeigt alle Stärken von Hideo Kojima: Eine schlüssige Story mit überraschenden Wendungen, sympathische Charaktere und packende zwischenmenschliche Konflikte. Weder vor Slapstick-Humor, noch vor brutaler Gewalt schreckt Kojima beim Spieldesign zurück. "Policenauts" (1994) war die inoffizielle Fortsetzung zum Edel-Adventure "Snatcher" und gleichzeitig das erste Spiel der KCEJ-Studios, denen Kojima vorsteht. Das 32-Bit-Abenteuer erschien auf zwei CDs auch für die Playstation, wurde jedoch nicht ins Englische oder gar Deutsche übersetzt. So entging uns das Debüt des "Metal Gear Solid"-Teams: Neben Kojima wirkte an "Policenauts" auch Art Director Yoji Shinkawa mit, von dem alle Charakterstudien auf diesen Seiten stammen, sowie der Musiker mit dem Künstlernamen "Tappy", der nach den verrauchten "Policenauts"-Jazz-Klängen jetzt zusätzliche Musikstücke für "Solid" komponiert.





Vor "Metal Gear Solid" brillierte Kojima mit den Cyber-Adventures "Snatcher" (oben, Mega CD) und "Policenauts".

86%

"..knackig und absolut motivierend!"
PlayStation Games

88%

"..ein gigantischer Abenteuerspielplatz
mit hohem Suchtfaktor..."
Maniac

The Adventures of
Alundra
アランドラ





Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.
Jetzt komplett deutsch!



"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Der Affe


Monkeys bester Freund: Der sprechende Pfirsichbaum versorgt Euch mit auffrischenden Vitaminen.




3D-Pracht: Alle Objekte bestehen aus Polygonen und werden in der höchsten Playstation-Auflösung dargestellt.

WORK in PROGRESS

Action-Adventures auf dem Niveau eines „Zelda" sind selten. Jetzt erobert ein affenstarker Held die Playstation: Mit Rohrstock und Grips besiegt Samurai „Monkey" die Alptraum-Armee und bewahrt Euch vor der ewigen Horrornacht.


Das Action-Adventure orientiert sich stark am Nintendo-Vorbild "Zelda".

Das Gleichgewicht der Mächte gerät ins Wanken: Rastlose Heerscharen aus der Alptraumwelt durchbrechen die Barriere zur Realität und stehlen die Träume der Menschenkinder. Der allmächtige Herrscher über die Traumwelt sieht das nicht gerne und formt aus den fünf Elementen einen mutigen Helden: Nur mit einem Bambusstock bewaffnet, zieht "Monkey" hinaus, um den finsteren Alptraumherrscher in seine Schranken zu weisen.
Das geeignete Mittel gegen den gierigen Tyrannen ist das sagenumwobene „Story-Book". Doch als Monkey die Zauberschwarte aus der Bibliothek evakuieren will, macht ihm der garstige Herrscher einen Strich durch die Rechnung. Er zerfetzt die mächtige Lektüre in acht Fragmente, die er in Realität, Alptraum- und Traumwelt verstreut. Die mühsame Suche nach dem kryptischen Papier führt Euch durch drei Oberwelten und 14 Labyrinthe. Auf Eurem Weg durch Kanibalendörfer, unterirdische Minenstollen und eine mittelalterliche Burganlage trefft Ihr auf Eierwerfende Vögel, schleimige Schnecken und durstige Vampire.
„Monkey Hero" ist die konsequente Fortführung liebevoller 16-Bit-Action-Adventures wie „Zelda" oder „Secret of Mana". Wo früher Sprites durch flache Bitmapwelten wuselten, spurtet Monkey durch eine reine Polygon-Landschaft – Häuser, Büsche und Wasserflächen bestehen aus 3D-




3D sei dank: Die Kamera schwenkt und zoomt selbständig.


Am Ende eines Kerkers erwartet Euch ein riesiger Endgegner


In Kisten, Vasen und Truhen findet Ihr Schlüssel und Münzen.


Schiebt die Statuen beiseite, um Schalter zu finden.

meiner Träume



Hier entlang: Der Wegweiser führt Euch zum nächsten Verlies. Die Wache hindert Euch (noch) am Betreten eines neuen Areals.





Für Abwechslung ist gesorgt: Die Grafiksets reichen von einer Wolkenstadt über eine Burgfestung bis hin zu Kanibalendörfern.



die friedlichen Einwohner. Diese verschanzen sich während der Nacht in ihren Häusern und warten, bis erste Sonnenstrahlen die Unholde vertreiben. Eine Stunde reale Spielzeit entsprechen dabei einem Tag in der Welt von „Monkey Hero". Die Rätselkost konzentriert sich auf das Aufspüren von Schlüsseln, um neue Abschnitte zu erreichen. Zwei Drittel des von „Monkey Hero" handeln in den düsteren Gewölben, die restliche Zeit verbringt Ihr in den drei Oberwelten. Die Handlung läuft immer linear ab: Wegweiser führen Euch zum nächsten Verlies und Wachen versperren Euch den Weg zu verbotenen Arealen. Erst wenn eine Aufgabe gelöst ist, darf Monkey in den neuen Spielabschnitt. *au*

ENTWICKLER-PORTRAIT

Die Macher des Affentheaters



Das kalifornische Software-Haus Blam gibt's schon ein paar Jährchen, doch ihr ambitioniertes "Monkey Hero" ging in den US-Wirren um den einstigen Publisher BMG Interactive ziemlich unter. Nach der "Take 2"-Übernahme wird das Action-Adventure jetzt fertiggestellt, und die beiden Gründern Jeronimo Barrera und Jay Minn können zeigen, ob sie ihrem Motto "Es dreht sich alles darum, Hits zu produzieren." gerecht werden.

Vor der Blam-Gründung im Jahr 1995 arbeitete Jay Minn (sowie der Großteil seines Teams) für Crystal Dynamics, wo er mit "Total Eclipse" und "Offword Interceptor" die erste 32-Bit-Spielegeneration auf den Weg brachte. Sein Partner Barrera kam ursprünglich von Sega, stieß aber ebenfalls zu Crystal Dynamics, wo die beiden Spielefreaks schnell beschlossen, eine eigene Firma zu gründen.

Unter dem Blam-Logo arbeiten sie für Digital Pictures, Dreamworks und Segasoft, bevor sie gewichtige Verträge mit Midway, Ascii und BMG unterzeichneten. Somit sind neben "Monkey Hero" noch zwei weitere Playstation-Spiele bei Blam in der Produktion. Über einen 3D-Shooter, der speziell auf Asciis "Sphere 360°"-Controller zugeschnitten ist, sowie ein von Atari/Midway-erworbenes Action-Rollenspiel wollen die Amerikaner aber noch nichts verraten.

Objekten. Das bewährte Spielprinzip wurde beibehalten: Mit simplen Schlägen vertrimmt Ihr angreifende Monster und sammelt ihre Hinterlassenschaften. Statuen werden beiseite gerückt, Schalter öffnen verschlossene Türen, und unter Büschen und in Holzkisten entdeckt Ihr wertvolle Münzen und Energie-Pfirsiche. Auch Special Moves hat Monkey gelernt: Drückt Ihr länger auf den Angriffs-Button, wirbelt der Held den Stock über seinem Kopf und benutzt den Kampfstab als Rotor. So gleitet Ihr sicher über reißende Bäche und bodenlose Fallgruben. Mit der freien Hand werft Ihr Dynamitstangen oder schleudert Speere nach Euren Gegnern. Wird Monkey im Kampf verletzt oder stürzt er in eine Grube, verringert sich seine Energie sofort. In zerbrochenen Vasen und Holzkisten findet Ihr heilende Pfirsiche sowie Gold- und Silbermünzen. Mit der Kohle frischt Ihr im Laden Eure Vorräte auf.

Im Gegensatz zu anderen Action-Abenteuern spielt in "Monkey Hero" die Tageszeit eine wichtige Rolle: Nur im Schutz der Dunkelheit wagen sich die feigen Handlanger des Alptraum-Königs aus ihrem Versteck und bedrohen





TITEL	Monkey Hero
HERSTELLER	Take Two
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal

Mit einem Affen gegen schlaflose Nächte: Spaßiges 3D-Action-Adventure im Stil von "Zelda".

Mit dem rotierenden Stab schafft Ihr es über den Bach



Schon erledigte Gegner warten nach einem Dungeon-Besuch wieder auf Euch



Viele Rätsel basieren auf simpler Schalter-Logik

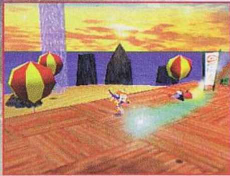


Rollende Fässer begraben unachtsame Gegner unter sich











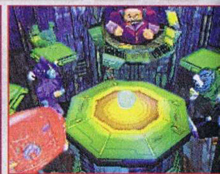
Starshot weiß sich zu wehren: Bleibt Ihr nach dem Abschuß auf der Feuertaste, lenkt Ihr das Sternenprojektil mit dem Analogstick präzise in's Ziel!

MANEGE FREI!

Hereinspaziert, liebe N64-Freunde: Der "Space Circus" beauftragt Euch mit der Suche nach den neuesten Attraktionen!

Künstlerpech im Weltraum: Just als die bunte Truppe des "Space Circus" zu einer neuen, aufregenden Vorstellung auf dem hippen Ferienplanten Tensuns landen will, geht die teure, firmeneigene Werberakete in Rauch auf. Unser Held Starshot, ein quirliger Starjuggler mit magischen Kräften, ist fassungslos, und auch Chef Starcash sieht bereits den Konkurs seines Unternehmens heraufziehen.







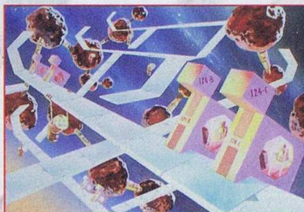
Habt Ihr Probleme in der Cryo-Kammer (links) oder der Raumsiedlung, dürft Ihr jederzeit zurück in das Mutterschiff (oben).

Die Sprengung riecht streng nach der ekligen Konkurrenz vom "Virtua Circus", denn diese Bösewichte sabotierten bislang jede Aktion des "Space Circus". Doch dieser wilde Haufen seelenloser Roboter ist nicht nur unkomisch, sondern auch gefährlich. Der "Virtua Circus" will nämlich alle witzigen, aufsehenerregenden und ungewöhnlichen Lebensformen in seine Künstlerriege aufnehmen. Das allein wäre nicht so schlimm, doch getreu dem Motto "Nur Raritäten bringen Kohle" werden die armen Spezies kurzerhand gescannt und dann vernichtet! Der gemeine Boss Wolfgang von Ravel ist nämlich der Ansicht, daß eine virtuelle Holo-Show einfach besser ist als die Realität – und daß die Realität seinen Profit gefährdet. Es ist Zeit, der "Virtua"-Bedrohung das Handwerk zu legen! Retter in der Not ist Starshot: Zusammen mit seinen beiden Roboterkumpels macht er sich auf den Weg,









Bevor die Entwickler an's Level-Design gehen, haben die Künstler mit farbenprächtigen Skizzen die Welten schon präzise entworfen: Von links nach rechts das Strandszenario des ersten Abschnitts, der Raumhafen und die Asteroiden-Sequenz.


Gemütliches Zuhause: Leider findet Starshot in der Alpha-Version keine Ansprechpartner.


Mit Hilfe der manuellen Kamera zoomt Ihr jederzeit von der Normalansicht (oben) ganz nahe an Held Starshot ran.

in sieben Welten Attraktionen für den "Space Circus" zu sammeln, und gleichzeitig gegen die ausschwärmenden Bösewichte anzutreten. Die zahme Rakete Willfly dient Starshot als Flugmittel, mit deren Hilfe er auf Berge und Inseln schwebt, Blecheimer Willfall hingegen schützt und warnt sein Vorbild vor größeren Gefahren. Starshot hat eine mächtige Waffe: Auf Knopfdruck schießt er vorher aufgesammelte Sterne auf seine Kontrahenten, die sich flugs in die virtuelle Dimension verabschieden. Pfiffig ist die Lenkmöglichkeit: Drückt Ihr den Feuerknopf etwas länger, übernehmt Ihr die Kontrolle des pulsierenden Sterns und lenkt ihn an Barrikaden vorbei selbst in's Ziel!

So, und jetzt Vorhang auf für die Rettung des Universums! Die sieben Welten, auf denen Ihr in "Mario 64"-Manier frei herumtollt, sprühen vor Abwechslung. 25 eigenständige Aufgaben muß Starshot erfüllen. Habt Ihr Schwierigkeiten mit Eurem Auftrag, fragt Ihr einfach einen Planetenbewohner oder springt eben mal zu einem Info-Roboter, der Euch per Text aus der Patsche hilft. Bei größeren Problemen nutzt Ihr die nichtlineare Struktur des Spiels: Ihr könnt jederzeit auf Euer Circus-Raumschiff zurückkehren. Dann beamt Ihr Euch auf einen anderen Planeten, doch für das Finale müssen alle Aufgaben erfüllt sein. Ist auf Tensuns Ruhe eingekehrt, führt Euch die Reise zur "Killer Expo", der größten Waffenschau des Universums. Hier kaufen Folterer und Sadisten ihre Spielzeuge ein, Starshot hingegen schlägt sich im Explosionsdunst bis zum Raketencenter durch. Nach einem Kurzaufenthalt auf Primitron, einem prähistorischen Freizeitpark für "Tarzan"-Junkies, landet Starshot im Ultimacrash-Raumfriedhof. Auf dieser gefahrenträchtigen Galaxie-Kreuzung verunglücken rasende Raumpiloten im Stundentakt: Starshot muß über brüchige Stahlträger balancieren und springt wagemutig auf bewegliche Transporter-Plattformen. Bevor Ihr dann im "Technomum" die Welt der Hochtechnologie und absturzfreien PCs besucht, müßt Ihr kurz die Erde retten: Marsianer haben von der Idylle des blauen Planeten nur Trümmer übrig gelassen. Hier brennt Ihr amoklaufenden Wachrobotern ein paar Sterne auf den Stahlmantel und flieht vor Laserbarrieren. Das Finale findet natürlich im "Virtua Circus" statt: Nur durch gezielte Ausweichmanöver habt Ihr eine Chance beim Endkampf.

Der Schwerpunkt bei "Space Circus" liegt in den hektischen Spring- und Schußgefechten. Doch dank der Möglichkeit, per Sternenstrahl auch Kisten zu schieben, eine Jukebox einzuschalten oder Transportschiffe zu dirigieren, fehlt auch die taktische Komponente nicht. Je nach Auftrag muß Starshot lernen, die Umwelt zu erkunden. Dabei hilft Euch die manuelle Kamera: Sobald Ihr auf den Z-Knopf Eures N64-Pads drückt, erlaubt Euch der Stick einen freien Blick über die Architektur. Per A- und B-Taster zoomt Ihr stufenlos aus der Szenerie heraus und hinein – so justiert Ihr den für Euch angenehmsten Blickwinkel.

Die von MAN!AC gespielte "Space Circus"-Version befindet sich in einem frühen Stadium, in dem noch viele Gegner fehlen. Erst im September soll die N64-Version beendet werden – im Moment arbeiten die Entwickler vor allem an der Fertigstellung der zeitgleich erscheinenden PC-Fassung. *cb*



TITEL	Space Circus
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	Oktober

Knallbunter Fantasy-Zirkus im Mario-Stil: Mit Lenkwaffen-Power spurtet Ihr über gewagte 3D-Raumwelten.

TALKRUNDE IN LYON

"Wir arbeiten bereits mit Segas Katana"

MAN!AC plauderte mit "Space Circus"-Produzent Xavier Schon im idyllischen Lyon über 3D-Kameras, Module und Katana.

Ist es für den Spieler nicht kompliziert, durch die 3D-Ansicht den Weg durch Labyrinthe zu suchen oder den Überblick zu bewahren?

XAVIER: Auf jeden Fall hat die 3D-Technik für das Spieldesign Vor- und Nachteile, das kann man nicht leugnen. Aus der 2D-Vogelperspektive sind einige Situationen übersichtlicher, in 3D wird ein Spiel dafür intensiver. Durch manuelle Kameras, eine ausgeklügelte Führung der automatischen Ansicht und entsprechendes Design der Abschnitte entschärfen wir das Problem. Aber wir werden nicht mehr zurückgehen: Wer sich ein N64 kauft, erwartet nicht zu Unrecht technisch eine dreidimensionale Welt. Wer sagt, daß ihm aufgrund der Perspektive ein "Super Mario" besser gefällt als "Mario 64", dem würde ich raten: Vergiß' es, das ist die falsche Konsole für dich!



Ist es einfach, "Space Circus" auf das N64 umzusetzen?

XAVIER: Wir wußten von Anfang an, daß "Space Circus" auf mehreren Plattformen entwickelt würde. Deshalb gingen wir modular vor. Wir haben verschiedenen Blöcke wie die 3D-Routine, die Animationen und alle Texturen. Für den PC benötigen wir mehr Details, auf dem N64 rechnen wir Farben, Auflösung und Detailstufe runter. Dafür nutzen wir das Shading, um rundere Konturen zu erreichen. Haben wir die einzelnen Blöcke der Hardware angepaßt, fügen wir sie zusammen, und das Spiel läuft – es ist nicht schwer, PC-Code auf das N64 zu übertragen. Diese Programmtechnik kommt uns auch für zukünftige Plattformen zugute....

...wie der neuen Sega-Konsole...

XAVIER: ...natürlich! Wir arbeiten bereits mit einem Entwicklungssystem, und es macht einen guten Eindruck. Ich würde die Leistung in etwa mit einem modernen Highend-PC vergleichen. "Space Circus" auf dem Katana würde um Klassen besser aussehen als auf dem N64. Das Problem sind die Fragezeichen hinter dem Projekt. Erst in den nächsten Monaten werden elementare Entscheidungen über Design, Joypad, Features und Release fallen. Aber es ist ein gutes Konzept, keine Frage.

Ist es eine Infogrames-Vorgabe, "Space Circus" nicht für die Playstation zu entwickeln?

XAVIER: Nein, nein, wir haben uns lange überlegt, ob wir uns an eine Playstation-Version wagen. Aber da die Polygon-Leistung der Playstation wegen mangelnder Funktionen in unseren Augen nicht ausreicht, machen wir es nicht. Liefe "Space Circus" so linear wie etwa "Crash", wäre das etwas anderes. Aber auch "echte" 3D-Spiele wie "Croc" auf der Playstation sind nicht das, was wir vorhaben. Die Levels in "Space Circus" sind viel größer und komplexer, als daß sie auf dieser Hardware machbar wären.

Ist es nicht störend für einen Produzenten, die aufwendigen Render-Vorspänne und die bereits aufgenommenen Sprachsamples nicht für die Nintendo-Version benutzen zu können?

XAVIER: Nun, alle N64-Hersteller müssen mit der Speicherknappheit leben – in unserem Fall sind das 12 Megabyte. Ich habe die Modul-Entscheidung nicht getroffen, da muß man Nintendo fragen. Aber ich denke, daß auch mit kurzen Echtzeit-Intros und den Textfeldern die Atmosphäre erhalten bleibt. Es würde viel mehr Entwickler geben, wenn Nintendo einige Dinge ändern würde. Doch es hilft nichts, über den knappen Speicher zu klagen, denn die Leute da draußen wollen gute Spiele für ihre Konsole. Genau das war die Zielsetzung: Machen wir aus den gegebenen Voraussetzungen das bestmögliche Spiel.

"Matchday"-Programmierer verstärkt Argonaut

Um die systemübergreifende Entwicklung zu forcieren, holte Argonaut-Chef Jez San seinen Landsmann Jon Ritman an Bord

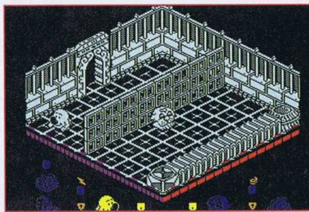
Nachdem Nintendo die Entwicklung des FX-Chip-gestützten "Starwing 2" (Super NES) vor drei Jahren stoppte, wurde es still um den englischen 3D-Spezialisten Argonaut. Spätere CD-Produktionen wie "Creature Shock" (in Japan für den Saturn erschienen) wollte kaum ein PC- oder Konsolen-Fan spielen.



Seit "Croc" (für Playstation und Saturn) schwimmen Jez San und seine Argonauten wieder ganz oben und wollen mit "Buck Bumble" bald auch ihr erstes N64-Spiel ausliefern.

Um die systemübergreifende Entwicklung zu forcieren holte Jez San seinen Landsmann Jon Ritman (Bild links) an Bord. Ritman war in den 80er-Jahren mit den 8-Bit-Titeln "Matchday", "Head over Heels" (siehe unten) und "Batman" erfolgreich und entwickelte zuletzt für Acclaim "Super Match Soccer" für die Playstation (Test auf Seite 79). Mit ihm verließen weitere Programmierer die Cranberry-Büros; trotzdem setzt die Entwicklungsfirma ihre Geschäftstätigkeit "uneingeschränkt fort".

"Ich habe mich mit Jon mehrmals getroffen und denke, daß er seine besten Spiele nun bei Argonaut umsetzt, außerdem kann er die Spielbarkeit unserer aktuellen Projekte verbessern", kommentiert Argonaut-Gründer Jez San die Rekrutierung. "In Kombination mit unseren Technologien und Tools werden Jons Leidenschaft für Spiele und seine Ideen großartige Software hervorbringen. Wir freuen uns darüber, daß er und sein Team bei uns eingestiegen sind." Konkrete Entwicklungspläne wurden noch nicht bekannt.



Das Isometrik-Abenteuerspiel "Head over Heels" verzaubert Anfang der 80er-Jahre die C64- und Spectrum-Spieler.

Konsolen-Magazin auf Video angekündigt

Neue Spiele in Bewegung: Die Erstausgabe von "Games on Film" kommt in diesen Tagen an den Kiosk

Alle zwei bis drei Monate soll das VHS-Video mit Szenen der neusten Videospiele erscheinen: Durch fleißiges Vorspielen gewährt Euch der Fachjournalist Robert Zengele einen Blick auf kommende Hits für Saturn, Playstation und Nintendo 64. Die Idee ist einleuchtend: Bewegte Bilder vermitteln einen guten Eindruck vom Spiel, Animation und Spielfluß sind so erkennbar. Die je fünf Minuten langen Spiele-Trailer werden mit Untertiteln kommentiert, die Euch auf neue Features und herausstechende Merkmale hinweisen. Werten möchte "Games On Film" jedoch nicht; Ihr hört nur objektive Kommentare zu Spielmechanik, Steuerung und Spezialeffekten. Für knapp 20 Mark liegt die über zwei Stunden lange Startausgabe bei Eurem Spiele-Fachhändler.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - **Gran Turismo** — Sony
Papi liebkost draußen den Opel mit der Shampoo-Bürste, drinnen steuert der Sohnemann den Camarro durch den GT-Cup: PS-Idylle '98!

2 / 1 **Indiziertes Spiel** — Capcom
Das unheimliche Treiben ist schon kurz nach der Deutschland-Premiere auf dem Index.

3 / 4 **Need for Speed 3** — Electronic Arts
Die kompromißlose Art, Rennen zu fahren: Beim actionbetonten Burnout muß jeder Fahr-Fan zugreifen!

4 / 2 **Deathtrap Dungeon** — Eidos
Genug geschlachtet in den unwirtlichen "Deathtrap"-Gängen: Jetzt zieht's den Fantasy-Freund wieder ans sommerliche Tageslicht.

5 / - **Forsaken** — Acclaim
Hart, schnell, effektvoll: Mit diesem Schacht-Feuerwerk erlebt das Action-Genre seine Wiederauferstehung.

Electronic Arts bringt Square-Spiele in die USA

Im Rahmen der zukünftigen Zusammenarbeit entstehen zwei neue Distributions-Firmen

Die Rollen-, Strategie- und Prügelspiele des japanischen Herstellers Square ("Final Fantasy") gehören zu den besten und professionellsten Software-Produkten für die Sony Playstation. Bis auf wenige Ausnahmen werden Square-Spiele jedoch außerhalb Japans nicht vermarktet, bei der Suche nach einem dauerhaften Vertriebspartner für Europa und die USA gilt Square als äußerst wählerisch.

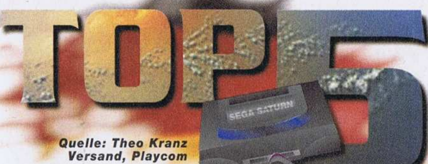
Im amerikanischen Marktführer Electronic Arts hat Square jetzt einen potenten und investitionsfreudigen Distributor gefunden: Mit dem 1. Mai nimmt die gemeinsame Vertriebsfirma "Square Electronic Arts LLC" in Kalifornien die Geschäftstätigkeit auf, gleichzeitig öffnet in Tokyo das Joint-Venture "Electronic Arts Square" die Tore. Die beiden Unternehmen sind verantwortlich für die Vermarktung der Produkte des anderen auf dem Heimatmarkt: Am amerikanischen Joint-Venture hält Square 70%, an der japanischen Vertriebsfirma 30%.

Während auf der einen Seite bekannte EA-Titel wie "Diablo", die "FIFA"-Serie und "Theme Hospital" jetzt auch in Japan vertrieben werden, freuen sich westliche Spieler auf die angekündigten Übersetzungen von "Xenogears", "Bushido Blade 2", "Parasite Eve" und "Brave Fencer Musashiden". Die US-Veröffentlichungen lassen zudem auf europäische Versionen hoffen – leider äußerten sich zu diesem Punkt bislang weder Electronic-Arts- noch Square-Sprecher. Bisher wurden sowohl in den USA als auch in Europa ausgewählte Square-Titel ("Bushido Blade", "Final Fantasy 7") von Sony veröffentlicht. Inwiefern diese Zusammenarbeit unter der neuen Kooperation leidet, ist noch nicht abzusehen – auf lange Sicht ist ein EA-Exklusivdeal mit allen Square-Titeln denkbar. Näheres sollten wir auf der E3-Messe erfahren.



Ob "Parasite Eve" (Bericht in MAN!AC 6/98) hierzulande erscheint, ist noch ungewiß.

NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - Panzer Dragoon Saga — Sega
Endlich wieder Nachschub für den Saturn: Wenn's dann noch so ein gelungenes Rollenspiel ist, steht dem Verkauf nichts mehr im Wege.

2 / - House of the Dead — Sega
Im Haus der Toten regiert das blanke Entsetzen: Nicht nur über die fauligen Mutanten, sondern auch wegen der grobpixeligen Grafik...

3 / - Z — GT Interactive
Mit ordentlicher Verspätung trudelt die annehmbare Umsetzung desStrategie-Hits nun auf dem Saturn ein.

4 / 1 Winter Heat — Sega
Winterhelden haben bei Badewetter und Hitzeeinbruch wenig zu lachen: Die Skier werden langsam eingemottet!

5 / 2 Atlantis — Sega
Genug gerätselt, genug gewartet: Das Ladelastige Grafikabenteuer verabschiedet sich rasant aus den Charts.

Psygnosis: Mehr Spiele für das N64?

Erst vor kurzem bestätigte Psygnosis die Entwicklung von "Wipeout 64", jetzt sind weitere Titel im Gespräch

Glaubt man dem englischen Handelsblatt "Computer Trade Weekly" (CTW), hat die Sony-Tochter Psygnosis seit geraumer Zeit die Arbeit an drei weiteren Nintendo-Modulen aufgenommen. Wie in der letzten MAN!AC berichtet, wurde eine 64-Bit-Fassung des 3D-Bestsellers "Wipeout" von Psygnosis bereits offiziell bestätigt. Jetzt meldet CTW, daß auch die Playstation-Rennspiele "Destruction Derby" und "Formel 1 '98" für das N64 umgesetzt werden. Außerdem soll "ODT", ein neues 3D-Action-Adventure (siehe MAN!AC 6/98) gleichzeitig für die Nintendo-Konsole entwickelt und ausgeliefert werden. Psygnosis wollte die Gerüchte weder bestätigen noch dementieren – auf der E3 erwarten wir eine offizielle Ankündigung.


Kommt der Playstation-Klassiker "Destruction Derby" für das Nintendo 64?

Project X: Multimedia-Add-On statt Spielkonsole?

In einer Pressekonferenz erläuterte "VM Labs"-Chef Richard Miller das Konzept der neuen Wunderkonsole "Project X"

Dabei soll die "X"-Hardware (siehe MAN!AC 1/98) von verschiedenen Herstellern in gängige Unterhaltungsgeräte wie DVD-Player, Satelliten-Empfänger oder Settop-Box eingebaut werden. Dort dient sie als Prozessor für alle interaktiven Anwendungen, sprich Spiele. Voraussetzung ist, daß das Gerät über zwei Megabyte RAM-Speicher und einen MPEG2-Chip verfügt. Dieser Chip wird durch den VM-Labs-"Media Processor" ersetzt - fertig ist die Spielkonsole. Dank voller Kompatibilität aller "X"-Geräte entstünde somit ein preiswerter Zusatznutzen.
Laut VMLabs werden knapp 25 Entwicklungssysteme pro Monat ausgeliefert. Die Veröffentlichung wurde indes auf 1999 verschoben – ein erstes Problem für die große Medien-Vision?

Xplorer: Playstation-Universalwaffe im Anmarsch

Das neue Playstation-Mogelmodul überzeugt mit GameBuster-Kompatibilität, frischen Features und großem Flash-ROM

Profischummler kennen das Problem: Die Speicherkapazität des Game Buster ist bereits nach wenigen Einträgen erschöpft, nur rücksichtsloses Löschen schafft Platz. Der Xplorer von Zubehörspezialist Blaze ist demnächst für rund 100 Mark im Fachhandel erhältlich und soll alle Game-Buster-Schwierigkeiten beheben: Ein doppelt so großes Flash-ROM (2 MBit) stellt Platz für 10.000 Mogelcodes zur Verfügung, Eure Game-Buster-Codes dürft Ihr einfach übernehmen. Eine weitere Neuerung sind die "Mega Codes", die eine lange Liste von normalen Game-Buster-Cheats zusammenfassen und Euch Tipparbeit sparen. Der umständliche Master-Code des Game Buster ist hingegen nicht mehr nötig. Außerdem werden die Spiele auch bei aktivierten Codes nicht langsamer, wie es z.B. bei "Rayman" der Fall war.



Um eigene Schummelcodes zu erstellen, benötigt Ihr einen PC sowie ein Parallelkabel für den Druckeranschluß: Eine Steckkarte à la "Comms-Link" entfällt. Die dazugehörige Software liegt dem Schummelmodul bei, Updates gibt's via Internet. Spielt Ihr eine neue Mogelversion auf das Modul, bleiben Eure alten Codes erhalten. Über die PC-Verbindung könnt Ihr auch den Bildschirmspeicher Eurer Konsole auslesen und Spielebilder auf den Heimcomputer übernehmen: Hierfür müßt Ihr jedoch bei jedem Bild den Reset-Knopf drücken, während dem laufenden Spiel ist das Speichern nicht möglich. In der nächsten MAN!AC nehmen wir das Accesssoire genauer unter die Lupe.



Statt unzähliger Eingabemasken bedient Ihr den Xplorer via übersichtlichem Menü.

	Game Buster	Xplorer
System	Saturn, Playstation	Playstation
Hersteller	Dataflash	Blaze
Preis incl. PC-Link	160 Mark	100 Mark
Flash-ROM	1 MBit	2 MBit
Cheat-Schalter	Ja	Ja
Mastercodes nötig	Ja	Nein
Megacodes	Nein	Ja
Update ohne Link	Nein	Ja (CD & MC)
Icon-Editor	Ja	Nein
Bildschirmgrabber	Nein	Ja



XPlorer-Verlosung

In Zusammenarbeit mit der Highcom GmbH verlost MAN!AC zehn Exemplare der Cheat-Geheimwaffe "XPlorer" für die Playstation. Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Welche Features machen den "XPlorer" zukunftssicher?

A) Die Kompatibilität zum "Game Buster"
B) Das Stahlgehäuse mit Spezialschrauben
C) Ein aktueller Internet-Service

Cybermedia Verlag
XPlorer-Verlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. Juli '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

COMING SOON


Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

JUNI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Formel 1 (Platinum)	Psygnosis	PS	Rennspiel
Total NBA '98	Sony	PS	Sportspiel
Spice World	Sony	PS	Interaktive Musik
Baby Universe	Sony	PS	Kaleidoskop
Bio Freaks	Midway	PS/N64	Beat'em-Up
War Games	Electronic Arts	PS	Echtzeit-Strategie
Vigilante 8	Activision	PS	Action
Azure Dreams	Konami	PS	Rollenspiel
XI	Sony	PS	Denkspiel

JULI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Blasto	Sony	PS	3D-Gurke
Ghost in the shell	Sony	PS	Action
Kula World	Sony	PS	Geschicklichkeit
Point Blank	Namco	PS	Gun-Shooter
Sentinel Returns	Psygnosis	PS	Denkspiel
Blast Radius	Psygnosis	PS	Action
Heart of Darkness	Laguna	PS	Jump'n'Run
TOP Colin McRae Rally	Codemasters	PS	Rennspiel
Cardinal Syn	Sony	PS	Beat'em-Up

AUGUST

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Fluid	Sony	PS	Interaktive Musik
Wild Arms	Sony	PS	Rollenspiel
Constructor	Acclaim	PS	Echtzeit-Strategie
Psybadek	Psygnosis	PS	Action
Banjo Kazooie	Rare	N64	Jump'n'Run

NEWS

Dual Shock: Let´s get ready to rumble!

Gran Turismo gibt den Startschuß für flächendeckenden Einsatz des hervorragend verarbeiteten Sony Analog-Pads

Ursprünglich sollte nur Japan in den Genuß eines vibrierenden Analog-Pads kommen, jetzt setzt Sony weltweit auf den "Dual Shock". Diese neue Version des schon seit längerem erhältlichen Analogpads (siehe MAN!AC 9/97) liegt trotz kurzer Japano-Griffe gut in der Hand. Vor allem die mit Gummi überzogenen Analog-Sticks erlauben dank einer Wölbung nach oben eine präzisere Spielkontrolle. Um in den Analog-Betrieb zu wechseln, drückt Ihr auf den entsprechenden Knopf. Der wuchtige Doppelstick von Namco wird nicht emuliert.

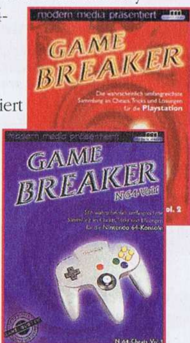
Der "Rumble"-Effekt ist dem des Nintendo-Pendants ähnlich, dank zweier Motoren aber abwechslungsreicher und heftiger. Vor allem bei "Tommi Mäkinen Rally" (Test auf Seite 71) will sich das Pad gar nicht mehr beruhigen und rüttelt bei Schnee, Schotter und Gras. Auch bei anderen Rennspielen macht sich das Pad positiv bemerkbar: Die Steuerung per Stick ist weicher als mit abgehackten Digital-Kommandos, doch an die Präzision des "NeGcon" kommt diese Variante nicht ganz heran. In Zukunft werden fast alle Spiele die Rumble-Motoren oder die Analog-Kontrolle unterstützen – alte Spiele sind im Digital-Modus auch weiterhin kompatibel. Der Preis für das "Dual Shock" beträgt etwa 60 Mark.



"Game Breaker"-Sequel: Mogelei im XXL-Format

Mit zwei neuen Lösungsbüchern sorgt Modern Media für erste Hilfe bei Nintendo- und Playstation-Spielern

Während der "Game Breaker N64 Vol. 1" schon seit einigen Wochen im Handel ist, wird die "Vol. 2" für die Playstation gerade erst ausgeliefert. Die N64-Version behandelt sämtliche bisher erschienene Module – von "Aerofighters Assault" bis zu "Yoshi's Story". Die Playstation-Ausgabe hingegen konzentriert sich auf Spiele des 97er-Jahrgangs. Hier findet Ihr u.a. Cheats, Special-Moves und Tips zu Spielen wie "Auto Destruct", "Rapid Racer", "Gex 3D" und "TOCA". Beide Bücher kosten je 24,80 und sind schwarz/weiß gestaltet. Wer sich informieren möchte, schaut auf die Verlags-Homepage unter "http://www.modern-media.net"





Game Breaker-Verlosung

**In Zusammenarbeit mit Modern Media verlost MAN!AC je fünf "Game Breaker"-Bücher für Playstation und Nintendo 64.
Um zu gewinnen, schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.**

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wieviele "Game Breaker"-Bücher sind bislang erschienen?

A) Vier – für Saturn, Playstation und N64
B) Zwei – für Playstation und Nintendo 64
C) Drei – für Playstation und Nintendo 64

Cybermedia Verlag
Gamebreaker-Verlosung
Wallbergstr. 10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. Juli '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

TOP 5

Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /2 **Yoshi's Story** — Rare
Endlich hat's der Knuddel-Saurier an die Spitze geschafft – dank magerer Release-Listen könnte er da noch einige Zeit bleiben.

2 /3 **Diddy Kong Racing** — Nintendo
Flott: Nach einer kurzen Erholungspause düst die Affenbande erneut in die MAN!AC-Charts. Auch Papi plant schon ein 64-Bit-Comeback.

3 /- **FIFA '98** — Electronic Arts
Die WM wirft ihre Schatten voraus: Kurz vor der "Frankreich"-Episode gehen Fans nochmal in die Qualifikation.

4 /4 **Snowboard Kids** — Nintendo
Unerwartet hartnäckig halten sich die quengeligen Board-Langnasen in der Spitze: Tips zu Bonus-Brettern findet Ihr in "Last Resort".

5 /5 **Fighters Destiny** — Laguna
Das Schicksal von "Fighters Destiny" ist seit dem Erscheinen von "Tekken 3" besiegelt: Namcos Helden prügeln besser!

JÄGER UND GEJAGTE

Ertrinkt die Spieleindustrie in einer Flut illegaler Raubkopien? MAN!AC spricht mit Piraten und Kopfgeldjägern über Rechtslage, Kopierschutz und Videospiel-Ethik.

Wer sind die Raubkopierer und ihre "Szene" nun wirklich, und woher kommen sie?

Star Wars für das NES, mit Verpackung, 30 DM. B. Küh-[redacted]

Niederlande
Super Nintendo Copybox, Type Wildcard, Pro Fighter X, ab 16 MB bis 32 MB, ab 500 DM, mit Garantie. [redacted]

Österreich
Diverse Spiele für SNES (US-Versionen) wie [redacted] Boxing Legends u.v.m., direkt importiert, zu günstigen Preisen. [redacted]

Österreich
Neues Copy-System für SNES mit 24 MBit, Slow motion, Spielstände speichern usw. Weitere Software für Copy-System. [redacted]

Österreich
Machen Sie Sicherungskopien von allen Ihren SNES-Modulen auf normale Disketten (bis 32 MBit). Info: Tel. [redacted]

Super NES, zwei Pads, Street Fighter 2, Super R-Type, Mortal Combat, Final Fight 2, Alien 3, Action Replay Pro, Star Fox, alles komplett 390 DM plus NN. Auch einzeln. [redacted]

Schweiz
SNES-/Mega-Drive-Backup-Stationen, Station nur für SNES oder Sega: Super Pro Fighter Q, Super Wildcard, 24 MBit = 590 DM, 32 MBit = 690 DM. Neu: Pro Fighter X (auf 64 MBit erweiterbar, mit integriertem DSP-Chip, automatischem Game-Trainer, 50/60-Hz-Abfrage sicher, 15 % schneller), 24 MBit = 640 DM, 32 MBit = 740 DM. Station für SNES und Sega zusammen: Double Pro Fighter Q, 24 MBit = 640 DM, 32 MBit = 740 DM. Station mit CD-ROM: Game Doktor SFC III (für diese S. gibt es auch CDs, auf denen über 800 SNES-Spiele sind), 24 MBit = 590 DM, 32 MBit = 690 DM, CD = 310 DM. Ja-[redacted] ☎ [redacted] (oder Fax)

8N1, 1200-16800bps, Kangaroo MusiQue
Eine meiner Lieblings-MB: [redacted]. Von MS-DOS bis Atari bis Nintento.... alles zu saugen... Nur vom [redacted] und MAC ist fast nix vorhanden! [redacted] Mal reinschauen.... Mister DFÜ
[redacted] CD-Net. Star
Ruft mal an in Dresden [redacted]

Österreich
Backup-System Super Wild Card DX mit 32 MBit für SNES; CD mit SNES-Spielen, brandneu, über PC-CD-ROM abspielbar. Info ☎ [redacted], Fax: [redacted]

Österreich
Neueste Bachup-Station, erweiterbar auf 64 MBit. Außerdem diverse VS-SNES-Spiele günstig erhältlich. ☎ [redacted], Fax: [redacted]

Das Thema Raubkopien ist so alt wie die Computertechnik und erinnert an das Paradox um Huhn und Ei: Was war zuerst da, das erste Spiel "Space War" oder eine Kopie davon? Als die Computertechnik 1962 noch in den Kinderschuhen steckte, durfte (und sollte!) jedermann jedes Programm frei kopieren: Die akademische Szene der Computerfreaks tauschte Programme bereitwillig aus, um voneinander zu lernen und ihre Spiele durch neue Tricks zu bereichern. Für einen "Hacker" war die Weitergabe und kostenlose Verbreitung der eigenen Geniestreiche (Tools, aber auch frühe Spiele) Pflicht.

Die Zeit der Ur-"Hacker" ist vorbei: Fällt heute das Wort "Kopie", denkt man unwillkürlich an die egoistische Jugend auf deutschen Schulhöfen oder aber an zwielichtige Fernosthändler, die selbstgebrannte CDs im Tausch und via Postfach verbreiten. Im Internet ist wiederum von einer mystischen Piratenszene die Rede, die ständig über den neusten Kopierschutz diskutiert und sich vom Ottonormalkopierer, dem "Lamer", distanziert.

Die Anfänge der Crackerszene

Nachdem Kopiersysteme und Eprom-Brenner für die Ur-Konsole Atari VCS exotische Randerscheinungen blieben, die den Milliarden-Umsatz der frühen Spieleindustrie kaum gefährdeten, ging´s mit dem Aufkommen der Heimcomputer Mitte der 80er-Jahre richtig los. Die Diskette ermöglichte jedem Spieler, seine Programme frei zu kopieren. Deshalb war damals jedes Spiel mit einem speziellen Kopierschutz versehen, den nur erfahrene Freaks knacken und entfernen konnten. Ostblockstaaten wie Polen dienten den 80er-Jahre-Crackern als idealer Standort für Postfachversände, die einschlägigen Adressen vermerkten die Cracker bei jeder Kopie im "Intro". Diese halbprofessionellen Versender schützte der eiserne Vorhang, doch mit der Demokratisierung der Ostblockstaaten verloren die Cracker ihr sicheres Versteck: Postfachversände wurden der Reihe nach von der Polizei ausgehoben, viele Cracker wanderten in den Knast, andere schafften den Absprung in die Industrie und arbeiten heute als renommierte Spieldesigner.

Das Ende der "goldenen" Cracker-Ära schreiben die meisten Profis ihren minderjährigen Kunden zu, die in der Aussicht auf Strafmilderung bereitwillig alle Kontakte verrieten. Die Szene der Insider und Lamer begann sich zu trennen.

Konsolenpiraten

Auf die Heim-Computer folgte Anfang der 90er-Jahre eine neue Welle Modul-basierter Spielkonsolen – Pech für Cracker, denn im Gegensatz zu den Disketten ließen sich die ROM-Cartridges nicht ohne weiteres vervielfältigen. Auf Mega Drive und Super NES blieben Raubkopien folglich ein Minderheitenthema: Kopierstationen waren nur Insidern zugänglich, die benötigte Hardware für den jugendlichen Spieler viel zu teuer. Erst die 32-Bitter mit ihrer CD-Technik ermöglichten der breiten Masse die Anfertigung von Kopien für wenig Geld. Die Kopierer von heute nutzen das Internet und Mailboxen im Ausland für organisierte Cracks und die Weitergabe von Kopien. An den Massenmarkt denken diese Freaks aber kaum, die Zeit der Massenbestellung aktueller Spielekopien ist vorbei. Das liegt daran, daß nur noch wenige Videospiele (z.B. Nintendos "1080° Snowboarding") mit einem Kopierschutz versehen sind. Dagegen kann jeder PC-Besitzer mit einem CD-Brenner Playstation-Spiele vervielfältigen. Auf den folgenden Seiten blicken wir hinter die Kopierer-Kulissen und ins Gesetzbuch. *oe*



So spricht das

Raubkopien werden allerorst diskutiert, doch die genaue Rechtslage ist den meisten unbekannt: Anders als oftmals angenommen ist es nach neuster Rechtsprechung z.B. verboten, "Sicherheitskopien" von Videospielen anzufertigen. Damit Ihr über die aktuelle Rechtslage Bescheid wißt, hat MAN!AC den Münchner Urheberrechtexperten Dr. Christoph von Einem zur Rechtslage in Deutschland befragt: Warum gilt ein Videospiel als "Filmwerk", welche Strafen sind für Raubkopierer vorgesehen? Neben Dr. von Einem stellt sich auch der GVU-Jurist Jan Scharringhausen den MAN!AC-Fragen und berichtet über die Fahndung nach Sotwarepiraten.

PIRATEN GESCHNAPPT

GVU-Schlag gegen Raubkopierer

Anfang des Jahres stellte die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtverletzungen (GVU) eine große Raubkopiererbande: Professionelle Piraten produzierten fast 40.000 Raub-CDs im Gesamtwert von über drei Millionen Mark in einem Presswerk in Luxemburg. Die heiße Ware sollte in der Türkei auf Touristenmärkten verkauft werden. Hermann Achilles (Geschäftsführer des VUD) kommentierte das Vorgehen der Piraten: "Dies ist ein durchaus üblicher Weg, illegale Software auf den deutschen Markt zu bringen. Die Software-Industrie erleidet weltweit durch derartige Aktivitäten jährlich einen Schaden in Milliardenhöhe!" Die Aufdeckung des hochgradigen Verbrechens ist Mitarbeitern des Presswerks zu verdanken: Entgegen normalen Gepflogenheiten sollte der Auftraggeber nicht über versteckte Codenummern zu identifizieren sein. Darüberhinaus wollte man durch den gefälschten Vermerk eines deutschen Distributors die Polizei auf eine falsche Fährte locken.
Bei einer Durchsuchung der Büroräume des Hamburger Raubkopierers stellte sich schließlich die Verbindung zur Türkei heraus. Dort ermittelt jetzt ebenfalls die Polizei, unterstützt von der türkischen GVU-Schwesterorganisation AMPEC.

Dr. von Einem, Rechtsanwalt



Rechtsgrundlagen

Um die Frage nach der Strafbarkeit von Raubkopien zu beantworten, müssen wir zunächst feststellen, inwiefern Videospiele nach dem deutschen Urheberrecht geschützt sind.
Für die Schutzfähigkeit ergeben sich zwei Möglichkeiten: Ein Videospiel kann entweder als Software (§§ 2 Abs.1, Nr.1, 69a ff UrhG) oder als ein Filmwerk (§§ 2I, Nr.6, 94 UrhG) urheberrechtlich geschützt sein. Zu dieser Frage werden verschiedene Meinungen vertreten. Die bundesdeutschen Gerichte beurteilen Computerspiele im allgemeinen und Videospiele im speziellen als Filmwerke: Videospiele sind ungeachtet ihrer Steuerbarkeit durch den Spieler auf CD oder Modul festgelegt. Der Spieler ruft durch seine Kommandos nur Programmroutinen auf, die die Wiedergabe einzelner Filmteile bewirken. So entschied z.B. das Oberlandesgericht Hamburg, daß "Super Mario Bros. 3" als Film bzw. als Laufbild (andere Art eines Filmwerks) zu betrachten ist. Im Gegensatz dazu steht die Anwendersoftware für Computer (z.B. "Word" oder "Windows 95"), die speziell als Computersoftware geschützt ist.

ORGANISIERTE PIRATENJÄGER

Interview mit Jan Scharringhausen, Rechtsanwalt der GVU

Welcher Aufgabe hat sich die GVU verschrieben?
GVU bedeutet Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtverletzungen. Wir verfolgen Urheberrechtverletzungen im Computer- und Videobereich.

Wie weit ist die Piraterie in Deutschland verbreitet?
Wir haben mit der Bekämpfung der Unterhaltungssoftware-Piraterie erst Anfang des Jahres begonnen und demzufolge noch kein vollständiges Lagebild. Die positive Reaktion der Strafverfolgungsbehörden auf unser Unterstützungsangebot zeigt jedoch, daß erhebliche Probleme in Deutschland bestehen.

Raubkopierer gehen ihren Machenschaften normalerweise im dunklen Kämmerlein nach. Sind Sie auf Hinweise aus der Bevölkerung angewiesen?
Um ihre illegalen Produkte zu verbreiten, müssen die Raubkopierer an die Öffentlichkeit gehen. Hinweise aus der Bevölkerung spielen dabei eine große Rolle. Wir gehen grundsätzlich jedem Hinweis nach, unabhängig von seiner Zuverlässigkeit. Nur auf Hinweise zu vertrauen, würde jedoch sicherlich nicht ausreichen.

An wen können sich die Spieler wenden, gibt es eine "Raubkopierer"-Hotline?
Unsere kostenlose Rufnummer 0130/119717 ist zu den normalen Geschäftzeiten besetzt, die Spieler können sich jedoch auch an eine unserer Mitgliedfirmen wenden.

Gibt es für Tips eine Belohnung?
Grundsätzlich gibt es keine Belohnung, in der Vergangenheit haben wir einige Erfahrung mit der Auslobung von Prämien gesammelt: Es hat sich immer wieder gezeigt, daß wir hauptsächlich unbrauchbare Informationen bekommen. Lediglich in besonderen Einzelfällen werden Belohnungen erwogen, jedoch allenfalls nach Abschluß eines erfolgreichen Verfahrens.

Stellen Sie auch selbst Ermittlungen an?
A: Selbstverständlich ermitteln wir auch selbst durch Testkäufe auf Märkten sowie Sichtung einschlägiger Zeitschriften und auch des Internets. Sobald sich jedoch konkrete Hinweise auf Piraterie ergeben, schaltet die GVU frühzeitig die Strafverfolgungsbehörden ein. Die Ermittlungen werden gemeinsam geführt.

Was unternehmen Sie gegen Raubkopierer aus dem Ausland?
Die GVU ist eingebunden in den internationalen Zusammenschluß der Anti-Piraterie-Organisationen. Wir tauschen mit unseren Partnerorganisationen Informationen über ausländische Raubkopien aus. Hier in Deutschland werden wir in Zukunft verstärkt gegen den Import von Raubkopien aus dem Osten vorgehen. Wie im Bereich der Filmpiraterie hat sich mit dem Zoll eine hervorragende Zusammenarbeit im Bereich des Grenzbeschlagnahmeverfahrens ergeben: Der Zoll kann verdächtige Ware anhalten und im Notfall uns zur Prüfung vorlegen.

Gehen Ihnen ausschließlich "Schulhofpiraten" ins Netz oder hatten Sie auch schon größere Erfolge?
Es gibt bereits größere Erfolge zu verzeichnen, das heißt jedoch nicht, daß wir nicht auch gegen Schulhofpiraten vorgehen. Diese sind meist das Ende des Fadens, den wir benötigen, um größere Piratenfälle aufzudecken. Die GVU begleitet im übrigen nur das strafrechtliche Ermittlungsverfahren, über zivilrechtliche Ansprüche gegenüber Piraten entscheiden unsere Mitgliedfirmen.

Gesetz

Sicherheits- oder Raubkopie?

Würde man Spiele für Konsolen als Software ansehen, dürfte der Benutzer eine legale Sicherheitskopie erstellen, wenn ein Verlust des Programms zu befürchten ist. Laut Rechtsprechung ist ein Verlust von Videospielen auf CD oder Modul aufgrund ihrer robusten Natur aber kaum zu befürchten, eine Sicherheitskopie also nicht notwendig und darf deshalb nur mit der Erlaubnis des Urhebers bzw. Herstellers angefertigt werden.

Weitergabe von Spielen

Ohne Erlaubnis des Herstellers ist auch das Verbreiten von Originalen und Kopien verboten. Darunter fällt das an die "Öffentlichkeit" Verschenken, Versenden, Verleihen, Veräußern und Vermieten. Wenn sich das Angebot an einen begrenzten Personenkreis mit persönlichen Beziehungen handelt (wie Freunde oder Familie), trifft dies jedoch nicht zu. Laut Dr. von Einen ist auch der Verkauf von Originalspielen via Kleinanzeigen im rechtlichen Sinne strafbar, die Hersteller sehen jedoch von einer Anzeige ab: Wo kein Kläger, da auch kein Richter.

Das Strafmaß

Nach dem Urheberrechtsgesetz können Raubkopierer mit einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren oder mit einer Geldstrafe belangt werden. Allein der Versuch, eine Raubkopie herzustellen, zu verbreiten oder öffentlich vorzuführen ist strafbar. Das Maß der Strafe orientiert sich an den Umständen des Einzelfalls, der Richter hat Spielraum. Werden die strafbaren Handlungen gewerbsmäßig, kann sogar eine Freiheitsstrafe von bis zu fünf Jahren verhängt werden: Diese Strafe erwartet organisierte Kopierer, die in Kleinanzeigen inserieren. Die Videospiele werden obendrein eingezogen.
Neben den strafrechtlichen Konsequenzen kann der Hersteller auch zivilrechtlich vorgehen und auf Unterlassung sowie Schadenersatz klagen.

Unlauterer Wettbewerb

Wenn Wettbewerbsabsichten und ein Verstoß gegen das Urheberrecht bestehen, kommt eine Ahndung wegen unlauteren Wettbewerbs in Betracht: Das Kopieren eines Videopspiels wird in der Regel als eine "unmittelbare Leistungsübernahme" dargestellt. Nach der Rechtsprechung ist z.B. ein Tausch im größeren Umfang (z.B. 300 Spiele) über Zeitungsinserate schon geschäftlich und damit eine Wettbewerbsabsicht. Laut Dr. von Einen kann der Hersteller auf Unterlassung und Schadensersatz klagen.

DIE SPRACHE DER FREAKS

Cracker-Glossar

Bootblock
Datenspur, welche die Konsole bei jedem Neustart in den Speicher lädt.

Cracker
Computerfreak, der den Kopierschutz von Spielen oder Programmen entfernt.

Intro
Vorspann, in dem Cracker ihre Kontakte grüßen und sich ihrer illegalen Arbeit brüsten.

Kopierschutz
Meist eine Programmroutine, die überprüft, ob das laufende Programm eine illegale Kopie oder das Original ist.

Lamer
Abfällige Bezeichnung für Durchschnittsspieler, die sich nur oberflächlich mit ihrem Computer oder ihrer Konsole auseinandersetzen, massenhaft kopieren, aber nicht cracken.

Mailbox
Einzelner, via Modem erreichbarer Computer. Kann, aber muß nicht am Internet angeschlossen sein. Via Telefon lädt sich der Kopierer Software von der Mailbox auf seine Festplatte.

Patch
Programmfragment, das Teile des Originalspiels ersetzt und so z.B. den Kopierschutz entfernt.

Umbauchip
Chip zum Übergehen des Bootblocks, der ursprünglich dafür gedacht war, die Konsole mit ausländischen Spielen kompatibel zu machen.

ZWIELICHTIGE FALLEN

Piratenjäger auf der Lauer

Daß nicht alle Piratenjäger seriös ermitteln, beweisen die Erfahrungen des Kleinanzeigenmagazins "Computerflohmarkt": Regelmäßige Inserenten erhielten Briefe von angeblich Computer-unerfahrenen Mädels, die sich keine Spiele leisten können. Die Bitte um "ein paar Spiele" sollte die Computerfreaks zum Kopieren animieren; ein nettes Foto und tonnenweise Rechtschreibfehler machten die Falle perfekt. Einige Freaks erhielten jedoch Zuschriften von verschiedenen Mädchen, der Wortlaut war ähnlich.
Zur Gegenwehr veröffentlichten die Freaks die neuesten Decknamen der Piratenjäger und warnen vor jeglicher Reaktion. Ein paar Computerfans sind jedoch in die Falle gegangen und wurden zu vierstelligen Abmahnungs-Zahlungen verdonnert.

Schöffer
Vorsicht Leute, die Cops ziehen im Moment dieselbe Nummer wieder ab wie damals mit Jasmin Flechtner usw. Also wieder ein herzzerreißender Brief, ob man nicht ein paar Spiele kopieren könnte, diesmal von Michaela Kriegel [redacted]. Goonic
Vorsicht vor dem SW-Händler Harry Kleinbau-

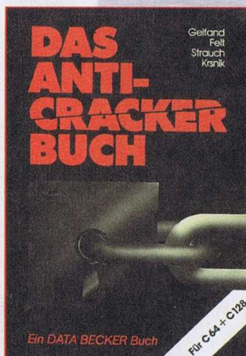
Achtung! Nachwuchs im Hause Nolte-Berndl! Tanja oder wie sie auch immer heißen mag, hat ein weiteres Schwesterlein bekommen. Name: Sonja Stein, Gladbeck. Diese Sonja ist nur leider genauso blöd wie ihre Geschwister, macht noch mehr Fehler, erhält auch nur 50 DM Taschengeld und ermuntert ebenfalls den User zum fröhlichen Raubkopieren. Eine Neugikeit: Ralf...äh...Sonja versucht jetzt, Tonträger gegen Programme zu tauschen und ein Bildchen war diesmal auch nicht dabei. Mal sehen, wie groß die Sippe noch wird, die Berndls scheinen ja sehr fruchtbar zu sein. D.J.

Erhebliche Strafen

Das Vervielfältigen, Verbreiten und öffentliche Vorführen von Videospielen ist grundsätzlich strafbar und wird mit nicht unerheblichen Strafen geahndet. Andererseits ist die Wahrscheinlichkeit einer strafrechtlichen Verurteilung für jugendliche Computerhacker eher gering, sofern sie nur innerhalb ihres Freundeskreises tauschen. Diese Delikte werden grundsätzlich nur auf Antrag der Hersteller verfolgt, für die die Verfolgung von gewerblichen Raubkopierern grundsätzlich lohnender ist. Dies schließt aber ein zivilrechtliches Vorgehen (Schadenersatz und Unterlassung) der Hersteller nicht aus.

Kopierschutz: Im Wettlauf mit

Einen hieb- und stichfesten Kopierschutz, der alle Kopierversuche vereitelt, gibt es nicht: Es findet sich immer ein kluger Freak, der die ausgeklügelten Schutzmechanismen im Programm überlistet. Dabei wird der "perfekte" Kopierschutz gar nicht angestrebt: Ein Schutz gilt bereits dann als erfolgreich, wenn er die breite Masse am Kopieren hindert. Im Fall der Playstation ging die Rechnung nicht auf: Seit "Ridge Racer" ist jedes Spiel für die Playstation mit einem Schutz versehen, trotzdem überschwemmen Kopien die deutschen Schulhöfe – der Schutz via "Bootblock" war schnell überlistet.



Kopierschutz im Detail: Databeckers Fachbuch wurde zur Bibel der Cracker.



Im Gegensatz zur Schallplatte liegt auf der CD die erste Spur in der Mitte: Bei Playstation-Spielen ist das der Bootblock, eine anschließende Leerspur erzeugt Lesefehler und verhindert das Kopieren.

CD-SPIELE

Vom Wechseltrick zum Umbauchip

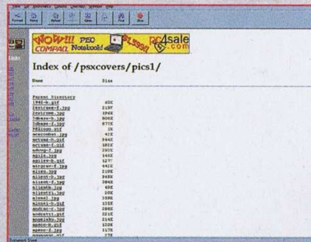
Der erste Track jeder Playstation-CD enthält den Bootblock, u.a. mit Namen und Ländernorm des Spiels. Durch eine darauf folgende, nicht beschriebene Spur wird der Bootblock vor dem Kopierversuch geschützt – diesen leeren Track überfliegt zwar Eure Playstation, alle anderen CD-Laufwerke sowie -Brenner können damit aber nichts anfangen und stolpern über einen Lesefehler.

Erst nach Bootblock und leerem Track folgen die eigentlichen Spiel- und Sounddaten. Während die Playstation die unbeschriebene Spur erkennt und dann fortfährt, werten Kopierprogramme die Spur sowie den vorausgehenden Bootblock als kaputt und beginnen den Kopiervorgang erst bei den Spieledaten. Liegt diese Kopie in einer Playstation, sucht die Konsole verzweifelt den Bootblock und bricht den Ladevorgang schließlich ab.



Auf die Leerspur reagierten die Raubkopierer schnell mit dem "Wechseltrick": Erst wird ein beliebiges Originalspiel eingelegt; sobald die Playstation den Bootblock gelesen hat, die CD aber schnell gegen eine Raubkopie getauscht.

Mit den Umbauchips war der Wechseltrick passe: Eine umgebaute Playstation überspringt den Bootblock und beginnt sofort mit dem Laden des Spiels. Auf die Zweckentfremdung des Import-Chips reagierten die Händler schnell: Chips neuer Bauart akzeptieren keine Kopien, wohl aber legale Import-CDs. Dem praktischen Chip trauerten die Hardcore-Freaks unter den Kopierern nicht lange nach: Selbstprogrammierte Kopiererwerkzeuge wie das PC-Programm "PSX-Copy" kopieren auch den Playstation-Bootblock. Diese Tools laufen jedoch nur mit speziellen CD-Brennern und nicht auf jedem PC. Auch die 2.500 Mark schwere Playstation-Kopierstation, die in kleinen Stückzahlen aus Fernost nach Deutschland kam, ist zu teuer für den Heimkopierer.



Auf speziellen WWW-Seiten findet der Kopierer sogar das passende CD-Cover für seine Raubkopie!

DER PC ALS VORBILD?

Kopierschutz-Alternativen

Wenn Cracker jeden Schutz überlisten, was tun, um den Raubkopierern das Handwerk möglichst schwer zu machen? Die PC-Industrie kennt einige Lösungen, die jedoch für den ehrlichen Spieler Unannehmlichkeiten bedeuten: Abenteuerspielen wie dem Lucas-Arts-Adventure "Monkey Island 2" lagen vor ein paar Jahren z.B. Codescheiben bei, mit denen Ihr im Spiel verschiedene Zahlenkombinationen eingeben mußtet. Andere Spiele fragen Wörter oder Symbole aus dem Handbuch ab - das Eingeben ist für den Spieler nervtötend. Wer sein Handbuch verliert, kann auch mit einem Originalspiel nichts mehr anfangen. Hoffen wir, daß sich Sony, Sega und Nintendo auch in Zukunft auf benutzerfreundliche Alternativen besinnen.


Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Über Indiana Jones

So geht's los

Umständlich: Vor jeder Runde "Indiana Jones 4" mußten PC-Besitzer Sonnen und Zahlen zuordnen.

den Crackern





Raubkopiererwerkzeug für Freaks:: Moduladapter für den PC zum "Aussaugen" von Nintendo-64-Spielen.

Doch auch gegen die Nintendo-ROMs haben zwielichtige Geschäftsleute in Fernost Waffen gefunden. Die kühn zusammengelöteten N64-Kopierstationen und -Backup-Systeme kosten saftige 1.000 Mark und enthalten neben der Schnittstelle zur Konsole und ausreichend RAM auch einen eigenen Prozessor sowie Zip-Drive oder CD-ROM als Speichermedium. Hat der Raubkopierer ein solches System in den Modulschacht oder den Erweiterungsport des N64 gestöpselt, benötigt er zumindest ein Originalmodul, das er in die Kopierstation steckt, um die Chipabfrage zu überbrücken. Die Kopierstation besitzt ein eigenes Netzteil und lädt vor dem Einschalten der Konsole eine Kopie in den Speicher. Ist der Ladevorgang beendet, schaltet der Pirat seine Konsole ein: Die Kopierstation gaukelt nun der Konsole vor, daß ein Originalspiel im Schacht steckt. Über das Save-RAM des Originalmoduls speichert der Raubkopierer obendrein seine Spielstände, die er mit einem speziellen Programm anschließend auf seine Memory Card überträgt, um den Speicher für das nächste Spiel zu nutzen.

Um auch die Fernost-Kopierstationen zu überlisten, bastelt Nintendo an neuen Schutzmechanismen. Im "1080° Snowboarding"-Modul steckt z.B. ein besonders kleines Save-RAM (32 KByte), dessen Größe laufend überprüft wird. Erkennt das N64 einen größeren oder gar keinen SRAM-Speicher, verweigert es den Dienst. Solche Tricks behindern die Kopierer, können sie aber nicht aufhalten: Es dauerte nur zwei Wochen, bis die Cracker auf speziellen Internet-Seiten einen "Patch" anboten, das den außergewöhnlichen 32-KB-Speicher emulierte.



Traditionelles "Tetris" für Nintendo-64-Spieler: "Twintris" spielt sich flott, ist jedoch unspektakulär.

MODULSPIELE

Schutz durch Inkompatibilität

Im Gegensatz zu Sony und Sega verwendet Nintendo bewußt nicht die kopiergefährdete CD-ROM, sondern das relativ sichere ROM-Cartridge als Medium für seine Videospiele. Module können nur mit einer speziellen Hardware, dem "Backup-System" kopiert werden. Außerdem braucht der Spieler Spezial-Hardware zum Abspielen "seiner" Kopien – im Vergleich zur Playstation ist der Aufwand ungleich größer.

Damit selbst ehrgeizige Kopierer mit den nötigen technischen Mitteln die Module nicht nachbauen, hat Nintendo außerdem einen "Codechip" erfunden: Dieses Bauteil in jedem Modul wird von der Konsole überprüft.



N64-Raubkopien zum kostenlosen "downloaden" im Internet: Die Übertragung pro Spiel dauert etwa 30 Minuten.

SELBST IST DER SPIELER

Heimentwickler & Hobbyprogrammierer

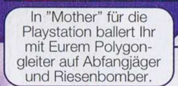
Daß Kopierstationen und selbstprogrammierte Entwicklersysteme (z.B. "Ezoray") auch für andere Zwecke genutzt werden, soll im Rahmen unseres Features nicht unerwähnt bleiben: Neben den unerschwinglichen Entwickler-Kits bieten technisch interessierten Spielern nur diese Backup-Systeme eine Möglichkeit, sich kreativ mit den Konsolen auseinanderzusetzen oder sich sogar als Nachwuchsprogrammierer zu bilden.

Auf den entsprechenden Internetseiten finden Interessierte deshalb keine Raubkopien, sondern selbst programmierte Demos und Spiele aus aller Welt. In den dazugehörigen Diskussionsforen tauschen die Hobbyprogrammierer neue Routinen aus, aber keine Cracker- oder Kopierer-Tips. Wer dort herumschmökert, findet auch Informationen über die Konsolen-Programmierung: Ihr entwickelt Verständnis für technische Probleme wie Polygon-Clipping sowie pixlige Special-FX und lernt die programmiertechnischen Leistungen der Entwickler besser zuschätzen.

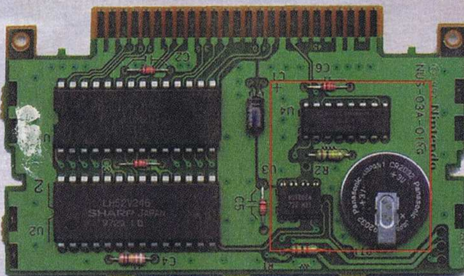


In "Demos" (hier für Nintendo 64) zeigen Hobbyprogrammierer ihre selbstgemachten Special-FX.





In "Mother" für die Playstation ballert Ihr mit Eurem Polygongleiter auf Abfangjäger und Riesenbomber.



Kopierschutz durch besondere Hardware: Das kleine SRAM von "1080° Snowboarding" ist rot umrahmt.



Raubkopierer gegen

Würde man jedem Raubkopierer seine dunklen Machenschaften an der Nase ansehen, hätten die Piratenjäger leichtes Spiel. So einfach ist das nicht, denn die Spieler jenseits der Legalität lassen sich mindestens in drei Kategorien einordnen.



Schulhof-Pirat

Der Ottonormalkopierer geht meist noch zur Schule und erwirbt so viele Spiele, wie es sein Taschengeld zuläßt. Sein geringes Budget gilt ihm als Entschuldigung, Verständnis für die Kosten bei der Entwicklung und Vermarktung von Videospielen ist kaum vorhanden. Der Schulhofkopierer interessiert sich lediglich für seine eigene Situation und den Umfang seiner CD-Sammlung, Quantität geht ihm vor Qualität. Richtig gespielt hat er die meisten seiner Titel nicht – nur kurz mal angeschaut und ab damit ins Archiv zum Verstauben.

Die Kopien werden normalerweise nicht verkauft, sondern meist gegen andere Spiele-CDs für seine Konsole getauscht. Selbst Cracken kann der jugendliche Kopierer nicht, den Begriff "Kopierschutz" kennt er nur vom Höhrensagen.

Technik-Freak

Das Entfernen von Kopierschützen ist dem PC- und Technik-Freak überlassen: Ihm macht das Herumbasteln am Programm mehr Spaß, als das Spielen und Kopieren. Der Cracker ist technisch stets auf dem neusten Stand und diskutiert in WWW-Foren und per Email mit seinesgleichen – vom sinnlosen Massenkopieren hält er wenig und distanziert sich vom 08/15-Piraten, den er abfällig als "Lamer" oder "Pseudokopierer" bezeichnet. Der Freak prahlt nicht in der Öffentlichkeit mit seinen Kopien, sondern frönt seiner Leidenschaft im stillen Kämmerlein. Große Sprüche und selbstgefällige Lobeshymnen auf die eigene Leistung manifestiert er hingegen in seinem "Intro", das er vor jedes eigenhändig geknackte Spiel stellt. Der Kopierschutz ist für ihn kein Hindernis, sondern eine Herausforderung: Hat er die Entwickler überlistet, ist er glücklich.

Nicht selten schafft der Technik-Freak später den Absprung in die Industrie zur einst "dunkeln Seite der Macht".

Profi

Dem Profikopierer sind Spiele und technische Finessen egal, er ist lediglich am Profit interessiert. Er besitzt Grundkenntnisse in Programmierung und Technik und nutzt diese für seinen großen "Coup": Einmal groß absahnen und dann in die Karibik verschwinden, dafür ist ihm jedes Mittel recht. Dauerhaften Kopienversand tätigt er nur über eine Adresse im Ausland: Um sich über eine Kleinanzeige schnappen zu lassen, ist er zu ausgeschlafen. Anders als der Schulhofpirat geht der Profikopierer sehr vorsichtig vor und inseriert nur selten in Zeitungen. Er bevorzugt den Verkauf via Postfach oder auf Floh- und Touristenmärkten im Ausland, für eine Playstationkopie verlangt er mindestens zehn Mark. Vor ein paar Monaten haben die Abzocker eine neue Masche herausgefunden: Über seine Homepage im Internet stellt der Kopierer drei bis zehn Nintendo-64-Raubkopien gratis zum Downloaden zur Verfügung, jeder Interessierte wird automatisch auf eine Sponsorseite weitergeleitet. Für jeden vermittelten Hint kassiert der Pirat harte Dollar. Einige Kopien sind sogar mit mehreren Paßwörtern geschützt, die sich der Besucher auf den Sponsorseiten zusammensuchen muß – so kassiert der Profi gleich doppelt und dreifach ab.



Hans B. aus München
23, Zimmermann



DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Interview mit einem Schulhof-Kopierer

Wie hast Du Dich strafbar gemacht?

Hans: Vor eineinhalb Jahren habe ich meine Bude ausgemistet und meinen alten Amiga per Kleinanzeige in der Zeitung "Kurz und Fündig" angeboten. Die Anzeige lautete "Verkaufe Amiga mit 150 Disketten". Auf jeder Diskette waren zwei bis drei Raubkopien, in meiner Anzeige stand jedoch nichts von Spielen.

Wie wurdest Du geschnappt?

Hans: Nach ein paar Tagen meldete sich ein ca. 20 Jahre alter Typ, der sofort mit seinem aufgemotzten GTI bei mir vorbeidonnerte. Er sah aus wie ein Jurastudent oder etwas in der Richtung: Wir haben uns darüber unterhalten, wie er sich so einen Wagen leisten kann. Den Computer hat er sich gar nicht richtig angeschaut, er hat das Ding ohne Diskussion und ohne Feilschen sofort mitgenommen.

Du hast natürlich nichts geahnt...

Hans: Nein, erst ein bis zwei Monate später kam ein Brief von einem Rechtsanwalt aus München mit der Anschuldigung, ich hätte Raubkopien im Streitwert von 240.000 Mark veräußert. Der Anwalt hatte die Spiele nach Softwarefirmen geordnet und eine genaue Liste beigelegt. Bei jeder Firma waren es etwa 50 bis 60 Spiele, Streitwert je Publisher ca. 60.000 Mark. Damit er den Urheberrechtsverstoß nicht an Firmen und Gerichte weiterleitet, verlangte er eine Aufwandsentschädigung von rund 20.000 Mark.

Hast Du gezahlt?

Hans: Der Vater eines Freundes ist Rechtsanwalt, mit dem habe ich mich sofort in Verbindung gesetzt. Nach einem regen Briefwechsel wurde der Preis auf 3.500 Mark heruntergehandelt. Das Geld habe ich bezahlt und anschließend in der Kanzlei meinen Computer abgeholt. Die Disketten waren alle gelöscht.

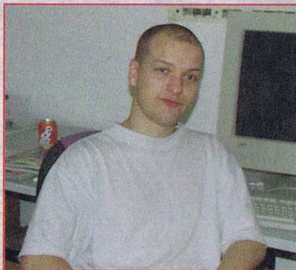
Wie denkst Du im nachhinein über diese Geschichte?

A: Für mich sind die Raubkopiererjäger Erpresser, die wollen die Kids doch nur abzocken und drehen das Gesetz so hin, wie es ihnen paßt. Das Geld war mir dann letztendlich egal, ich wollte die Sache möglichst schnell hinter mir haben. Meine Einstellung zu Kopien habe ich auf jeden Fall nicht geändert, ich bin nur vorsichtiger geworden.

Videospieltechnik

MAN!AC-Kommentar

Kopien verderben den Spaß am Spielen!



Gesprächsstoff für Leserbriefe: Schreibt uns Eure Erfahrungen und Meinungen zum Thema "Raubkopien".

Raubkopien und Spielepiraten wird es geben, solange Computer und Konsolen existieren: Daran wird kein Kopierschutz und keine Platin-Neuauflage etwas ändern. Nur das Ausmaß der Kopiererei liegt in der Hand der Industrie und jedem einzelnen von uns Konsumenten: Mal schnell ein Spiel für drei Mark "ziehen" erscheint auf kurze Sicht vielleicht praktisch, wer jedoch an seinem Hobby hängt, entscheidet sich bei eingehender Überlegung für den ehrlichen Weg. Denn eins ist klar: Kopieren verdirbt den Spaß am Spielen! Defekte FMV-Sequenzen und stotternder Sound sind Begleiterscheinungen einer Raubkopie, Anleitung, beiliegende Karten und Tabellen bereichern die Spielatmosphäre und fehlen dem Kopierer.
Außerdem schwindet mit der Menge an Kopien auch die Lust am Videospiel – Die Masse zerstört den Spaß am einzelnen Produkt: Wer "Final Fantasy 7" im Geschäft erwirbt, spielt´s wahrscheinlich durch bis zum letzten Obermotz. Wer den Titel aber als einen unter Hunderten in der CD-Box lagert, der hat wahrscheinlich nicht mal die Hauptstadt verlassen. Ihr wollt immer mehr Spiele und zockt dabei in Wirklichkeit immer weniger: Für dieses "Vergnügen" setzt Ihr dann auch noch Eure Freiheit bzw. einen Haufen Geld auf's Spiel – von den unangenehmen Folgen einer Vorstrafe ganz zu schweigen.
Auf der anderen Seite begünstigen verschnarchte Lokalisierungspolitik und wahllose BPS-Maßnahmen die Verbreitung von Kopien. Wer auf "Gran Turismo" monatelang wartet oder jeden Monat von einer neuen "Alundra"-Verspätung hört, gerät bei seiner Suche fast zwangsläufig an dubiose Quellen. Nach dem zehnten "Gibt´s noch nicht" und "Ist auf Herbst verschoben" kommt bestimmt ein Kumpel oder gar ein zwielichtiger Händler, der schneller ist: "Klar kann ich Dir ein Tekken 3 verkaufen; Anleitung liegt aber keine bei".
Auch angesichts von PAL-Balken und Geschwindigkeitsverlusten kann man die Resignation vieler Spieler verstehen: Manch ein Kopierer zieht dem lahmen PAL-Original das flotte Importduplikat vor. In Hinsicht auf die lieblose Aufmachung vieler PAL-Umsetzungen ist diese Einstellung auch zu verstehen: Manch achtsprachige schwarz/weiß-Anleitung zerfleddert bei vielen Spielern sowieso unterm Sofa. Bei einigen Kids zieht obendrein das Argument "Kopien schaden Entwicklern" nicht: Wer im TV sieht, wie die Industrie das Geld als Sponsor der "Bravo Supershow" verpulvert anstatt die Kunden für ihre Treue zu belohnen, verliert den Glauben an die angeblich von Piraten bedrohten Spielehersteller. Zudem würde ein anständiger Kopierschutz Durchschnittspiraten das Handwerk legen. Solange beinahe jedes Kopierprogramm eine Playstation-CD dupliziert, ist die Versuchung groß: Gelegenheit macht Diebe.
Wir MAN!ACs empfehlen auf jeden Fall den ehrlichen Weg: Kein Videospieler ist stolz auf seine Sammlung, wenn sie nur aus billigen Gold-CDs und verstümmelten Spielen besteht. Ein schmuckes "Final Fantasy Tactics" oder "Tekken 3" samt edler Anleitung im Regal sticht zehn Kopien in der Schublade locker aus. Der Gebrauchtmarkt bietet zudem ein gutes Preis/Leistungsverhältnis – schlagt nach bei den Kleinanzeigen.





【フィールド画面での操作について】

冒険する舞台が、シリーズ初の3Dフィールドになった「ファイナルファンタジーVII」。すみずみまで移動できるフィールドは、まるで本当にその世界を動き回っている気分になります。状況に応じて切り替わる映画のワンシーンのような迫力のアングルに、あなたはきっと驚かれることでしょう。なおフィールドでは移動だけでなく、名前の入力や街の人々との会話、イベントゲームなどもあります。

●ワールドマップ画面の見方

冒険が進むと、写真のようなワールドマップ画面に出ることができます。画面の右下には、ゲーム世界の縮小マップが表示されます。マップ内の▽の形をした黄色い部分は、現在キャラクターが向いている方向と視野、赤い点はキャラクターの現在地です。マップ上に散らばる点(○の部分)は、街や村の場所を示しています。縮小マップを表示しているときにスタートかセレクトボタンを押すと、拡大マップ画面に切り換わります。ふたたびスタートかセレクトボタンを押すと、画面上からマップが消えます。縮小マップを表示したい場合は、もういちどスタートかセレクトボタンを押してください。

●名前入力のしかた

仲間と初めて出会ったとき、彼らの名前をつけることができます。まず、画面左下に並ぶ「ひらがな」「カタカナ」「えいすう」の中から、使いたい文字の種類のコマンドを選びます。それら3つのコマンドは、L1もしくはR1ボタンを押せば選べます。あとは方向キーで文字を選び、○ボタンを押して一文字ずつ入力してください。「スペース」は1文字分の空白を入れたいとき、「さくじょ」は不要な(もしくは入力ミスした)文字を削除したいときに選んでください。名前を入力し終わったら「けってい」、初期状態に戻したいなら「デフォルト」のコマンドを選んでください。

SLPS 00700~00702

10



Schlachtbildschirm: Befehlsauswahl rückgängig machen

HINWEIS: Sie können einen Neustart durchführen, indem Sie die folgenden Tasten gleichzeitig gedrückt halten: L1+L2+R1+R2+SELECT+START

FELDSTEUERUNG

FINAL FANTASY® VII bietet Ihnen erstmals in der Final Fantasy-Reihe das Erlebnis eines 3D-Felds. Sie können diese riesige Umgebung in alle Richtungen erforschen und erhalten dabei das Gefühl, sich tatsächlich in dieser Welt zu befinden und zu bewegen. Dynamische Szenenschnitte und abwechslungsreiche Kamerawinkel vermitteln Ihnen ein Erlebnis wie im Kino. Wenn Sie sich im Feld befinden, können Sie Namen eingeben, mit verschiedenen Figuren in den Städten sprechen und Ereignisspiele aktivieren.

ANSICHT DER WELTKARTE

Im Verlauf des Spiels werden Sie auf den hier gezeigten Weltkarten-Bildschirm stoßen. Unten rechts auf dem Bildschirm erscheint eine verkleinerte Weltkarte. Auf dieser Karte weist ein gelber Lichtstrahl in die Blickrichtung Ihrer Figur und markiert das Ausmaß ihres Blickwinkels. Der aktuelle Standort der Figur ist mit einem roten Punkt markiert. Verschiedene Punkte auf der Karte weisen auf Dörfer und Städte hin. Drücken Sie die START-Taste, wenn die verkleinerte Weltkarte erscheint, um zum Weltkarten-Bildschirm umzuschalten. Wenn Sie die START-Taste erneut drücken, verschwindet die Weltkarte vom Bildschirm. Sie können die verkleinerte Weltkarte wieder aufrufen, indem Sie noch einmal die START-Taste drücken.

Anleitungen in Europa und Fernost: Links seht Ihr einen Auszug der farbenprächtigen "Final Fantasy 7"-Anleitung in Japan, rechts die gleiche Seite in der deutschen Version.

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.


Batman & Robin (Juni)(PS) 84,95 | Warhammer 2 Dark Omen (PS) 89,95 | Diablo (PS) 89,95 | Road Rash 3D (Juni)(PS) 89,95


Gex 2 (Gex 3D) (PS) 89,95 | Total NBA 98 (PS) 89,95 | Rascal (PS) 89,95 | One (PS) 89,95 | Tomb Raider 2 (PS) 89,95 | Breath of Fire 3 (PS) (Juni) 89,95


Klonoa (Juni) (PS) 79,95 | Formel 1 '97 (PS) 109,95 | Tommi Mäkinnen Rally (PS) 89,95 | Wild Arms (Juli) 79,95 | Theme Hospital (PS) 89,95 | Riven - Myst 2 (PS) 114,95

SOLANGE VORRAT REICHT:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK
nur begrenzte Stückzahl
323,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:	
SONY PLAYSTATION VALUE PACK	323,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	39,95
ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLORER CHEAT CARTRIDGE	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KMP.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	36,95


ALUNDRA (JUNI) (PS) 89,95

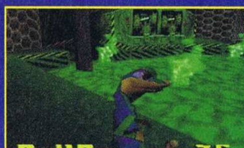
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ACTUA TENNIS	89,95
ADIDAS POWER SOCCER 98 (JUNI)	89,95
AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS (JULI)	89,95
ALUNDRA (JUNI)	89,95
ARMORED CORE (JUNI)	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS (JULI)	89,95
BABY UNIVERSE (JUNI)	79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI)	84,95
BLASTO (JULI)	79,95
BOMBERMAN WORLD (JULI)	79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI)	89,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,95
COLIN MCRAE RALLY (JULI)	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER (JUNI)	89,95
CYBALL ZONE	89,95


COLIN MCRAE RALLY (JULI) 89,95

DEAD OR ALIVE (JUNI)	109,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS (JUNI)	89,95
EVERYBODYS GOLF (JUNI)	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FLUID (AUG)	79,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	89,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI)	89,95


FORSAKEN (Mai) (N64) 129,95 (PS) 89,95

GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS (JULI)	89,95
HUGO 1	89,95
INDY 500	89,95


POINT BLANK (JULI)(PS) 89,95 (+GUN 154,95)

JET RIDER 2	79,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA (JUNI)	89,95


FRANKREICH 98 (MAI) (N64) 119,95 (PS) 89,95

KULA WORLD (JULI)	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER (JULI)	89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI	89,95
MEDIEVIL (JUNI)	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MOTORHEAD	89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER **SCHNELL-SERVICE**: IHRE BIS **15.30 UHR** BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON **AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN**. BEIM VERSENDEN VON **3 LIEFERBAREN ARTIKELN** SOGAR **PORTOFREI***. NUTZEN SIE UNSEREN **VORBESTELL-SERVICE**: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE **NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI***. **BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.** FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

DEALER AGAIN

09 31/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES

09 31 / 57 16 01

0180 52 11 844

NASCAR 98	89,95
NBA LIVE 98	89,95
NBA PRO 98	99,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
NEWMAN HAAS RACING	89,95
NHL 98	89,95
NHL FACE OFF 98 (JUNI)	79,95


NEED FOR SPEED 3 (PS) 89,95

NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,95
NIGHTMARE CREATURES	79,95
ONE	89,95
PANDEMONIUM 2	84,95
PET IN TV (JUNI)	79,95
PITFALL 3D	89,95
PHAT AIR SNOWBOARD (JUNI)	89,95
POINT BLANK (JULI)	89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JUNI)	154,95
POY POY	89,95
PREMIER MANAGER 98	89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,95
PULSE (DEPTH) (AUGUST)	79,95
RASCAL	89,95
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	69,95
CONTROL PAD RE	69,95


GRAN TURISMO (Mai) (PS) 99,95

RIVEN - MYST 2	114,95
ROAD RASH 3D (JUNI)	89,95
SAN FRANCISCO RUSH	89,95
SENTINEL RETURNS (JULI)	89,95
SHADOW GUNNER (JULI)	94,95
SNOWRACER 98	89,95


VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95

SPAWN	79,95
SPICE WORLD (JULI)	49,95
STEEL REIGN	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
SUPERCROSS 98	84,95
SUPER MATCH SOCCER	84,95
SUPER PANG COLLECTION	89,95
THEME HOSPITAL	89,95
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,95
TOMB RAIDER 2	89,95
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOMBI (JULI)	89,95
TOMMI MÄKINNEN RALLY	89,95
TOTAL NBA 98	89,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
V-BALL	89,95
V-RALLY	89,95
VIGILANTE 8 (JUNI)	89,95
VIPER (JULI)	89,95
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,95
VR BASEBALL '99	79,95
VS. (VERSUS) (JUNI)	99,95
WARGAMES (JULI)	89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,95
WCW NITRO (JUNI)	99,95
WILD ARMS (JULI)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 98	79,95
WRECKING CREW (JUNI)	99,95
WWF WARZ.: RAW IS WAR (JUL)	89,95
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,95
XENOCRACY	94,95
YOUNGBLOOD (JULI)	89,95
ZERO DIVIDE 2 (AUG)	79,95

Angebote des Monats



Thunderhawk 2 (SA) 19,95 | Blazing Dragons (SA) 19,95



Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	
6-PLAYER-ADAPTER ORIG.	29,95
CONTROL PAD ORIG.	44,95
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,95
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	89,95
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,95
ATARI GREATEST HITS	74,95
ATLANTIS – 2CD	89,95
BEDLAM	79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,95
BURNING RANGERS (JUNI)	89,95
COMMAND & CONQUER	79,95
COURIER CRISIS	79,95
CROC	89,95
DARK SAVIOUR	74,95
DRAGON FORCE	89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,95
HOUSE OF DEAD	89,95
HOUSE OF DEAD (+ GUN)	119,95
MARVEL SUPER HEROES	89,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE '98	39,95
NBA ACTION 98	89,95
NHL '98	49,95


BURNING RANGERS (SA) 89,95

NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,95
PANZER DRAG. SAGA-4CD	89,95
RAMPAGE WORLD TOUR	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
RETURN FIRE	89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI)	89,95
SEGA TOURING CAR	99,95
SHINING FORCE 3 (JUNI)	89,95
SONIC R - SONIC T.T.	99,95
STEEP SLOPE SLIDERS	94,95
STREETFIGHTER COLLECTION	84,95
WARCRAFT II	89,95
WINTER HEAT	94,95
WORLD LEAGUE SOCCER	89,95
WORLDWIDE SOCCER '98	84,95
Z	99,95


Shining Force 3 (SA) 89,95 | Z (SA) 99,95 (PS) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,95
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO	59,95
(INKL. MEM. 0,25 MEG)	
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,95
GAME BUSTER	99,95


Wetrix (Juni) (N64) 109,95 | Yoshi's Story (N64) 89,95

MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
HYPER PAK(RUMBLE+ MEM.CRD)	49,95
AERO GAUGE (JUNI)	144,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95
BIO FREAKS (JULI)	129,95
BOMBER MAN 64	89,95
BUST A MOVE 2	109,95
CRUISIN WORLD (JUNI)	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	129,95
FRANKREICH 98 – WM	119,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYST. NINJA	149,95
GT 64 CHAMP. EDITION (JUNI)	124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	89,95
LAMBORGHINI 64	129,95
LYLAT WARS(OHNE RUMB)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (JULI)	129,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95



NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,95
OLYMPIC HOCKEY 98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
RECKING BALLS (AUGUST)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SUPER MARIO 64	89,95
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TETRISPHERE	89,95
TUROK	99,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) 89,95

WAYNE GRET. HOCK. 98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX (JUNI)	129,95
WWF WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80

SPACE BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND: STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRLICH DANK SPEZIELLER INFRAROT-TECHNIK

SPACE BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE)	59,95
SPACE ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO)	79,95
SPACE TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN)	99,95



TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,95
AMOK	39,95
ANDRETTI RACING (ENGL.ANL.)	24,95
BLAM MACHINEHEAD	24,95
BLAST CHAMBERS	24,95
BLAZING DRAGONS	19,95
BUST A MOVE 3	39,95
CRIMEWAVE	14,95
DARKLIGHT CONFLICT	24,95
FORMULA KARTS	39,95
JOHNNY BAZOOKATONE	14,95
MADDEN NFL '97	14,95
MASS DESTRUCTION	49,95
NASCAR '98	49,95
NBA LIVE 97	24,95
NBA LIVE 98	39,95
NHL 98	49,95
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,95
PARODIUS DELUXE	14,95
ROBOTRON X	14,95
SHELLSHOCK	24,95
SOVIET STRIKE	24,95
STARFIGHTER 3000	19,95
SWAGMAN	24,95
THUNDERHAWK 2	19,95
TOMB RAIDER	59,95
TORICO	49,95
VIRTUA HYDLIDE	24,95
VIRTUAL GOLF	19,95

Playstation

ADIDAS POWER SOC. – PLT.	49,95
AIR COMBAT - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLAT.	44,95
BUST A MOVE 2 PLATINUM	49,95
CRASH BANDICOOT - PLAT.	49,95
DESTRUCTION DERBY 2- PT.	49,95
FADE TO BLACK - PLATIN	44,95
FIFA SOCCER 96 - PLATIN	44,95
FORMEL 1 – PLATINUM	49,95
GREMLINS ACTUA SOCCER PL	44,95
INT. SUPER. SOCCER PRO PL.	49,95
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,95
MASS DESTRUCTION	59,95
MICRO MACHINES V3 PLAT.	49,95
MOTOR MASH	59,95
NOTE	59,95
OLYMPIC GAMES	49,95
PANDEMONIUM–PLAT.	49,95
PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,95
POWERBOAT RACING	69,95
RAYMAN - PLATINUM	44,95
RIDGE RACER REV.-PLAT.	49,95
ROAD RASH - PLATINUM	44,95
SOUL BLADE - PLAT.	49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM	44,95
WIPEOUT 2097 - PLAT.	49,95
WORMS - PLATINUM	44,95
X-MEN CHILD. OF THE AT.	69,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

SONY DIMENSION



Niedliche Truppenaufmärsche fügen sich bei "Tactics Ogre" zu einer epischen...



...Rahmenhandlung: In isometrischen Gemäuern treffen sich Helden und Bösewichte nicht nur zum Kampf, sondern auch für Beratungen und Gespräche.

Tactics Ogre

PS Verspäteter Auftritt im Westen: Vier Jahre nach der umjubelten Nintendo-Variante und zehn Monate nach dem japanischen Playstation-Start, liegt nun die US-Übersetzung des "FF Tactics"-Vorläufers in den Geschäften: "Tactics Ogre" gilt mit seinen niedlichen Märchenfiguren, der isometrischen Landschaftsdarstellung, den übersichtlichen Menüs und vielen Hilfs-Funktionen als eines der schönsten Fantasy-Spiele. Das fand auch das Software-Haus Square, das nach "Tactics Ogre" die Designer des Entwicklers Quest abwarb und für "FF Tactics" engagierte.

Seiner Kreativen beraubt, hat Quest seitdem kein neues Spiel mehr veröffentlicht, sondern verdient sein Geld mit Remakes wie diesem: Pixelgenau hält sich die US-Neuheit an das 16-Bit-Original, neu sind dafür die Ladezeiten – ein kleiner Rückschritt im Zeichen der CD. Ehrgeizige Fantasy-Kommandanten stört das jedoch nicht, denn die opulente Handlung und die spannenden Gefechts-Layouts entschädigen für kurze Pausen. Rundenweise zieht Ihr Eure putzig animierten Ritter, Hexer und Fabelwesen gegen die feindlichen Figuren, die sich mit Axtschlägen und Zaubersprüchen wehren. Habt Ihr eine Figur angewählt, erscheint über deren Haupt ein winziges Icon-Menü, das verschiedene Angriffsarten (z.B. Schwert oder Bogenschuß) und Aktionen (z.B. Heiltrank schlucken) zeigt. Ihr wählt den optimalen Angriff und betrachtet dann genüßlich die Duell-Animation. Habt Ihr einen feindlichen Recken gefällt, bleibt ein Zaubersymbol zurück das, Eure Charakterwerte verbessert. "Tactics Ogre" besitzt zwar nicht das ausgefeilte Talentsystem des "FF"-Nachfolgers, aber alle anderen Stärken des Square-Spiels: Vor allem die sagenhafte Handlung motiviert zu wochenlangen Feldzügen. *wi*



Wen nehmt Ihr mit, wer bleibt zuhause? Vor jeder Schlacht formiert Ihr Eure besten Streiter und Hexer.

SPIELSPASS 81%

HERSTELLER
ARTDINK
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

1:1-Remake des gleichnamigen 16-Bit-Epos, dem Vorläufer zu "FF Tactics" – dank englischer Texte vorzüglich spielbar.

AB 12



Transformer: Um dem Obermotz zu demolieren, verwandelt Ihr Euer Cyber-Bike in einen stampfenden Mech-Riesen.

Speed Power Gunbike

PS Kein Wunder, daß Activision nur "Tenchu" von Sony Music lizensierte – andere Titel des Majors sind ebenso streng auf den Japan-Geschmack zugeschnitten, spielerisch aber nicht annähernd so gehaltvoll. Auch "Speed Power Gunbike" ist ein Sony-Titel, den wir hier in Europa nicht brauchen. Die Idee, den Science-Fiction-Helden auf ein Bike zu setzen, das sich auf Knopfdruck in ein Rally-Vehikel oder in einen wütenden Mech verwandelt, ist frisch – der Rest aber reif für die 3D-Schrottpresse.

Mal Cyber-Rennspiel, mal Mech-Gebolze: Wer das Mech-Trainingslager übersteht, hat kaum noch Lust, durch Neo-Tokyo zu brausen: Einige Hindernisse zerkloppt Ihr als Robot, andere umfahrt Ihr in Biker-Schräglage. Daß wir MAN!ACs kaum kapierten, worum's hier geht, liegt nicht an der Japano-Sprachausgabe: "Gunbike" ist konzeptionell und – dank träger Kamera – auch grafisch so wirr, daß selbst eiserne Anime-Fans daran nur wenig Gefallen finden. *wi*



Rutschpartie auf den Highways der Zukunft: Polizeistreifen zwingen Euch zum Slalom bei 300 km/h.

SPIELSPASS 38%

HERSTELLER
SONY MUSIC
SYSTEM
PLAYSTATION
BRD-RELEASE
NICHT GEPLANT

Gute Ideen hirnlos zusammengewurschtelt: Wirre Transformer-Schlacht mit Renn- und 3D-Ballerspiel-Elementen.

AB 6

Die besten Spiele auf Video

Die neuesten Games+++
+++Bewegte Szenen aus
über 100 Videospielen
+++Aktuelle Previews+++
Die Highlights´98 für



ca. 120 Min. Laufzeit
+++Damit Du weißt,
was läuft.

Tekken 3+++Forsaken
+++Frankreich´98+++
Banjo-Kazooie++Gran
Turismo+++Zelda 64

+++1080 Snowboarding+++
Buck Bumble+++F-Zero X
+++Holy Magic Century+++
Alundra+++Wild Arms+++Colin
McRae Rally+++Batman&Robin
+++Men in Black+++N20+++
Viper+++Buggy+++Dead or Alive
+++Shining Force 3+++Parasite Eve

und viele mehr...

games on film

ÜBER 100 VIDEO SPIELE

Frankreich 98
Zelda 64
Tekken 3
Banjo-Kazooie
Gran Turismo
Forsaken
1080 Snowboarding
und viele mehr...

DIE AKTUELLSTEN UND BESTEN VIDEOSPIELE
... 120 MIN SPIELSPASS

19,95 DM
unverbindl. Preisempfehlung

Erhältlich im Fachhandel oder
einfach den Coupon abschicken an:
Walden Multimedia, Im Gewerbepark D13, 93059 Regensburg
oder telephonisch bestellen unter:

Tel.: 0941-448 104
oder faxen an:
Fax: 0941-448 106

Exklusivvertrieb in der Schweiz: AHA Computerspiele, Postfach,
CH - 3662 Seftigen, Tel.: ++41 (0)33-345 70 01, Fax: ++41 (0)33-345 70 04

GAMES ON FILM BESTELLCOUPON

- ◯ **Ja! Schicken Sie mir das „GAMES ON FILM VIDEO"**
- ◯ zum Preis von 24,95 DM (inkl. Porto/Verpack. Inland) bei Vorkasse (Bar/Scheck)
- ◯ zum Preis von 29,95 DM (inkl. Porto/Verpackung Inland) bei Nachnahme

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

M07/98

Copyright Tres Hombres GmbH 1998.



Rundenbasierte Strategie statt Echtzeit-Action: Mit "Bomberman Wars" überträgt Hudson alle Elemente der explosiven Serie in ein Brettspielschema - Experiment gelungen.



Wie beim Schach ist auch in "Bomberman Wars" der König unersetzlich: Links mustert er seine Truppen, rechts empfängt er einen reisenden Waffen- und Magie-Händler.

Bomberman Wars

SA Der "Bomberman"-Ausverkauf hält an: Jeden Monat trudelt ein neues Abenteuer um den explosiven Hudson-Held ein, "Bomberman Wars" ist bereits sein drittes 32-Bit-Spiel allein in diesem Jahr.

Nur auf den ersten Blick kopiert die Saturn-Neuerscheinung (eine identische Playstation-Fassung erscheint in wenigen Tagen) das althergebrachte Spielprinzip. Wagt man sich an's Pad, trifft man zwar auf die üblichen Verdächtigen (Bomber-Knirpse in jeder Verkleidung) und bekannte Extras (Kick-Stiefel, Herz, Flamme & Co.), aber auf keinerlei Action-Elemente: Statt die Gegner mit gut getimten Echtzeit-Explosionen aus der isometrischen Arena zu pusten, verschieben zwei Kontrahenten je fünf Spielfiguren im Runden-Turnus: "Bomberman Wars" ist ein taktisches Brettspiel mit Anleihen an Schach, aber auch an epischen RPG-Feldzüge à la "Final Fantasy Tactics".

Im Einspieler-Modus schlendert Ihr als Bomberkönig durchs Schloß, mustert Eure Helden und magischen Waffen. Tretet Ihr vor die Tore, schaltet die Ansicht auf eine Oberwelt um, wo Ihr mit dem Cursor ein Schlachtfeld wählt. Insgesamt 25 Areale sind auf der Karte verzeichnet, wollt Ihr die Ruinen in der hintersten Ecke der Welt inspizieren, müßt Ihr Euch erst bis dorthin vorankämpfen. Habt Ihr eine Gegend gewählt, zoomt die Kamera aufs Schlachtfeld, wo Ihr hintereinander Eure Figuren verschiebt. Die Samurais, Mönche und Ritter können sich je nach Talent ein bis vier Felder pro Turnus bewegen und eine Bombe legen, deren Countdown sich mit jeder Runde verringert. Wer in den Radius einer Detonation gerät, wird vom Schlachtfeld entfernt; erwischt es einen der beiden Könige, ist die Schlacht beendet.

Das Gemetzel spielt sich logischerweise nicht so flott wie die anderen "Bomberman"-Schlachten, ist aber dank einfacher Benutzerführung und der verständlichen Extras ein netter Taktikspaß vor allem für jüngere Spieler. *wi*



Das Bomberman-Reich breitet sich aus: Mit jeder gewonnenen Schlacht öffnen sich Euch vier neue Wege.

SPIELSPASS 72%

HERSTELLER: HUDSON
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Bomberman als Stratege: Pfiffiges Brettspiel, das bewährte Ideen und Extras in ganz neuem Umfeld zeigt.

AB 12



Karate gegen Jeet Kun Do: Die Martial-Arts-Stilrichtungen erkennt Ihr bestenfalls an ein bis zwei Standardschlägen.

Savaki

SA Ein Käfig voller Narren: In "Savaki" treffen sich sieben unerschrockene Martial-Arts-Künstler (erfahren in Karate, Thaiboxen, Taekwon Do und Jeet Kun Do) in einer Stacheldraht-umzäunten Arena. Daß es sich um blutige Anfänger handelt, merkt Ihr spätestens beim Studieren der Manöverliste: Vier Feuerknöpfe sind mit harten und flinken Schlägen sowie Tritten belegt, die Ihr durch Richtungskommandos zu einem Dutzend Haken, Dreh- und Sichelkicks variiert. Diese verbindet Ihr durch Dauerfeuer zu Schlagserien von bis zu drei Hieben, für Sprungkicks und Sprintattacken sind die meisten Kämpfer jedoch zu unsportlich. Nicht mal in die Hocke können die Möchtegernschläger gehen, nur ein Lowkick zum Knie ist möglich. Taktisch unterscheiden sich die Schläge durch ihre Reichweite und Schnelligkeit, wer bei dem langsamen Spieltempo die ganze Zeit blockt, ist unbesiegbar. Immerhin ist für Konterschläge eine Taste reserviert, das Timing ist jedoch eigenwillig. Allein oder gegen einen Freund teilt Ihr abwechselnd die praktischste Schlagkombination Eures "Helden" aus und hofft, daß die Qual möglichst schnell ein Ende hat. Auch grafisch ist "Savaki" eine Schande für jeden ernsthaften Kampfsportler: Die Gelbgurte wirken klobig und marionettenhaft, statt unterschiedlichen Hintergründen gibt´s immer nur dieselbe verpixelte Arena. Vergeßt "Savaki", ein Karate-Schnupperkurs ist spannender. *oe*

SPIELSPASS 38%

HERSTELLER: CYNUS
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Kaum zu glauben: Schamlos plumpes Martial-Arts-Turnier mit einem Hintergrund und rund zwölf Schlägen pro Kämpfer.

AB 16



Auf die Panzerwelle folgt ein Platoon majestätisch schreitender Mechs: In dieser "Gun Griffon 2"-Mission verteidigt Ihr eine zivile Stellung gegen Feinde zu Lande und in der Luft.

Gun Griffon 2



Import-erfahrene Playstation-Spieler beneiden ihre Saturn-Kollegen um "Gun Griffon": Vor zwei Jahren exklusiv für den Saturn entwickelt, gilt der Titel noch immer als das spannendste und tiefsinnigste Mech-Schlachtspiel: Kein wirres 3D-Scharmützel, sondern fein austaxierte Action gegen intelligente Gegner.

Jetzt kehren die Stahlhünen zurück: Als Mechpilot lenkt Ihr Euren Roboter über 360°-Schlachtfelder mit Wiesen und Wäldern, teils auch Fabriken, Straßen und Hangars. Je nach Mission schickt Euch der Feind Panzerstaffeln, Aufklärungshubschrauber oder vierbeinige Riesenroboter entgegen. Viel Arbeit für Eure vier unterschiedlichen Waffenkammern, zwischen denen Ihr je nach Situation per Knopfdruck wechselt. Da Ihr sowohl defensive Schlachten schlagt (Ihr beschützt ausfliegende Zivilisten oder geleitet Convoys durchs Sperrgebiet), als auch in die Offensive geht, müßt Ihr vor der Mission überlegen, welche MGs oder Raketen Ihr an Eure Mech-Chassis installiert.

Mit den Wummen solltet Ihr sparsam umgehen: Zwar stehen Euch meist Hilfstruppen und eigene Panzer zur Seite, doch diese verglühen unter feindlichem Sperrfeuer nach und nach zu Wracks. In den letzten Minuten eines Levels seit Ihr meist ganz alleine...



Virtuelles Schlachtfeld: Vor der Mission studiert Ihr den Verlauf der feindlichen Front.

Einen MPEG-Vorspann wie der erste Teil besitzt das Sequel nicht, dafür eine Menge andere Features: Ihr wählt zwischen Pad, Analog- und Twinstick, dürft Schlachten als Replay speichern und zwischen unterschiedlichen Zweispieler-Modi wählen: Wer das nötige Equipment besitzt, spielt "Gun Griffon" via Link-Kabel gegen einen Kumpel. Für Otto-normal-Zocker bietet sich eher der gemeinsame Kampf auf einem Bildschirm an: Der eine lenkt, der andere läßt die Waffentürme kreisen.

Fazit: Ein nahezu perfektes, auch akustisch dramatisches 3D-Ballerspiel. *wi*



Abwechslung für 3D-Helden: Ihr dürft auch Panzer, Hubschrauber oder einen mächtigen Spinnen-Mech steuern.



Auf der Spur eines dicken Brummers: Der prachtvoll animierte Vierbeiner verträgt eine Menge!



Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörn Möller (Tokyo)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks!) erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Abe's Exoddus", © GT Interactive
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner WA/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Urheberrecht: Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

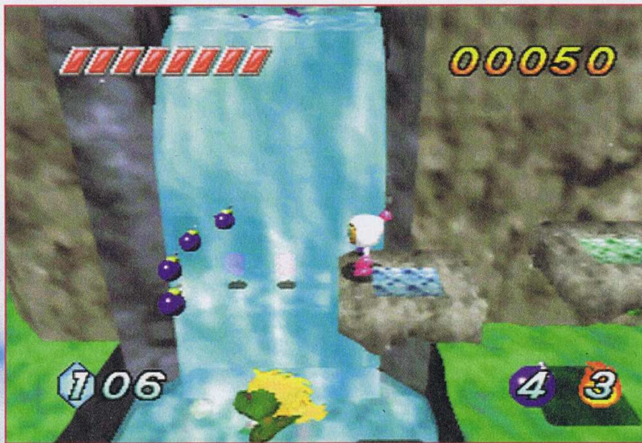
© 1998 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Import-Testmuster für Playstation und Saturn von
Spielegroßhandel DYNATEX
Händleranfragen an:
Telefon (02 31) 4500010 Fax (02 31) 4500040
www.dynatex.de

Inserenten

2nd2none	83
Acclaim	17
Activision	22, 23
Codemasters	2. US, 3
Eidos	3. US
Electronic Arts	4. US
FX-Media	73
Game It!	89
Game Shop	81
GT-Elektronik	91
Highcom	75
Line Edition	81
Mega Game Point	91
Megastar	91
Modern Media	27
Nintendo	13
Primal Games	81
Psygnosis	4, 29
Spielraum	91
Test'n'Take	85
Theo Kranz Versand	44, 45
Tradelink	87
Tres Hombres	47
TV Games	91
Video Game Source	87
Vidis Elektronik	79
Zapp Games	85


Explosiver Wasserfall: Haltet den Wurfknopf gedrückt, und Euer Schützling schleudert einen mächtigen Bombenhagel auf den Feind.


Duell mit der Sphinx: Die Wächter der fünf Planeten sprengt Ihr in typischen Plattform-Arenen.

Bomberman Hero

N64

Nach "Bomberman 64" startet Hudsons pummeliger Sprengmeister mit "Bomberman Hero" zu seinem zweiten N64-Abenteuer. Anlaß der schnellen Rückkehr ist die Entführung von Bombermans geliebter Prinzessin, die irgendwo auf einem von fünf Planeten im Käfig schmort. Jeder Planet ist in drei Welten unterteilt, in denen Euch vier bis sieben explosive Levels bevorstehen.
"Bomberman Hero" ist ein cleveres Jump'n'Run: Mit Mario-würdigen Sprüngen erklimmt Ihr Plattformen; schafft Ihr den Hüpfer nicht ganz, hangelt sich Bomberman an Absätzen hoch. Die Perspektive von schräg oben dürft Ihr im Gegensatz zu anderen 3D-Hüpfereien nicht verändern: Nur im Stand bewegt Ihr die Kamera mit den C-Knöpfen, um über Kanten und um Ecken zu spitzeln. In den geräumigen Lava-, Fels-, High-tech- und Unterwasserlevel fallen Euch Kampfroboter, Baummonster sowie U-Boote an und nehmen Euch mit Raketen, Wurfgeschossen, Gift- und Feueratem auf's Korn. Den Kampf erschweren zusätzlich Laserbarrieren und Stachelfallen. Zur Verteidigung nutzt Ihr natürlich Bomben, die Ihr auf Gegner werft und kickt, aber auch einfach auf den Boden legt. Haltet Ihr den Wurfknopf gedrückt, schleudert Ihr bis zu vier Sprengsätze gleichzeitig auf den Feind. Mit Explosionen aktiviert Ihr zudem Schalter, die Euch Tore öffnen oder Aufzüge herbeirufen. Extras wie Krafthandschuh, Schutzweste, Fernzünder und Eisbomben erleichtern Eure Mission. Ähnlich Rares "Blast Corps" stellt Euch jeder Level vor neue Aufgaben: Mal sammelt Ihr Kristallfragmente, um den Ausgang zu öffnen, mal kämpft Ihr in einem Labyrinth auf rasenden Förderbändern ums Überleben. In Seifenblasen schwebt Ihr stufenlose Türme empor, im Wasser treibt Euch die Strömung ab.



Nur über versteckte Pfade erreicht Ihr geheime Levels: Hier schlüpft Ihr in Jet- und Helikopteranzüge und rauscht über den Feind hinweg. Unter Wasser (und im Walbauch) nutzt Ihr das Torpedo-Outfit, auf dem Gletscher beweist Ihr Euch als Snowboard-Meister. Erreicht Ihr pro Level eine bestimmte Punktzahl oder findet Ihr den versteckten Kristall, gibt's obendrein Sonderauszeichnungen.
Dabei ist die Steuerung immer fair, nur schräge Würfe sind etwas kompliziert. Unter den vielen Special-FX kommt die 3D-Grafik gelegentlich ins Ruckeln – den Spielablauf stört das jedoch nicht.
Die eingestreuten Handlungsanimationen lassen jede FMV-Wehmut verfliegen, die groovigen Drum'n'Base- sowie Ambient-Sounds passen zum actionlastigen Spiel. Bomberman entzückt mit ulkigen Grimassen, bei seinen Digikommentaren wie dem erschöpften "Upsassa" wollt Ihr das putzige Helmchen am liebsten in die Arme schließen. *oe*

Muster von Game Express, Tel: 09421/87514


In den Lavalevels raubt Euch die Hitze Lebensenergie: Rettet Euch schnell zum Brunnen!

SPIELSPASS 86%

MBIT 128

HERSTELLER: HUDSON

SYSTEM: NINTENDO 64

BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Liebevolles Rätsel-Jump'n'Run, gespickt mit Geheimnissen, Balleinlagen und putzigen Animationen: Gelegentlich ruckelt's.

AB 6





Ob schwebend in einer Seifenblase, knatternd als Bombercopter, blitzschnell auf den Snowboard oder rätselnd beim Felsen verschieben: Die Hudson-Designer haben sich in jedem Level eine neue Gemeinheit für Euch ausgedacht.

VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. **Marble Madness** PLAYSTATION, PC
2. **Klonoa** PLAYSTATION
3. **Everybody's Golf** PLAYSTATION



ANDREAS SPIELT:
1. **Gran Turismo** PLAYSTATION
2. **Frankfreich '98** PLAYSTATION
3. **NBA Courtside** NINTENDO 64



WINNIE SPIELT:
1. **Gun Griffon 2** SATURN
2. **Many faces of Go!** PC
3. **1080 Snowboarding** N64



CHRISTIAN SPIELT:
1. **Darius Gaiden** SATURN
2. **Point Blank** PLAYSTATION
3. **Indiziertes Spiel** NINTENDO 64



ULRICH SPIELT:
1. **Colin McRae Rally** PLAYSTATION
2. **Point Blank** PLAYSTATION
3. **Klonoa** PLAYSTATION



OLLI SPIELT:
1. **Tekken 3** PLAYSTATION
2. **Bomberman Hero** NINTENDO 64
3. **Indiziertes Spiel** NINTENDO 64

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: XK MAGA
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% | SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: Codemasters, GB • Produzent: Guy Wilday



Colin McRae Rally



Sauwetter in Indonesien: Bei solchen Regengüssen bleiben die Einwohner lieber in ihren Hütten statt Eure Driftkünste zu bewundern.



"Korsika" ist die einzige Rally auf Teer. Dafür kommt es in den engen Bergstraßen leicht zu Lackschäden.

Colin McRae beherrscht seit mehreren Jahren zusammen mit



Tommi Mäkinen die Rally-WM: 1995 konnte der 29jährige Schotte den Titel für sich verbuchen, die nächsten beiden Jahre hatte der Finne die Nase vorn. Seit 1997 ist Colin McRae mit Nicky Grist als Co-Pilot erfolgreich: In der aktuellen WM-Tabelle liegt das Duo im Subaru an der Spitze.

PS Codemasters ließ sich nach „TOCA Touring Car Championship" (Test in MAN!AC 12/97) viel Zeit, um das nächste Projekt gewissenhaft anzugehen: „Colin McRae Rally" soll die neue Rally-Referenz werden und den Konkurrenten „V-Rally" vom Thron stoßen.

Um ihr Ziel zu erreichen, haben die Entwickler bei Umfang und Realismus nicht gespart: In acht Ländern (vom heißen Australien über das exotische Indonesien bis zum verschneiten Schweden) geht Ihr bei jedem Wetter und auch nachts in sechs Etappen an den Start. Insgesamt warten 48 Wertungsprüfungen auf Euch: Wie im richtigen Rally-Sport gibt es dabei bis auf vier Spezialstrecken keine Rundkurse, stattdessen sind die Abschnitte rund drei Minuten lang und kommen ohne Wiederholungen aus. Positionsgefechte mit aggressiven Rivalen oder nur als rollende Schikanen fungierende Computerautos werdet Ihr ebenfalls nicht erleben: „Colin McRae" hält sich auch hier streng an den echten Austragungsmodus und schickt Euch ganz allein auf die Strecke. Ihr fahrt immer gegen die Uhr bzw. gegen Zeiten, die Euch die Konkurrenz vorgelegt hat. Euer einziger Begleiter ist der Co-Pilot, der Euch wichtige Details und Hinweise zum Streckenverlauf ansagt – mehr dazu im Textkasten rechts. Auch im Zweispieler-Modus (nacheinander oder im Splitscreen) wird das Einzelkämpfer-Prinzip aufrechterhalten: Taucht der Mitspieler auf Eurem Teilbild auf, ist er nur als Geisterfahrzeug zu sehen und kann Euch den Weg nicht blockieren.

Das für Videospiele ungewohnte Solo-Konzept klingt für action-verwöhnte Rennfahrer langweilig, ist in Wirklichkeit aber eine spannende Sache: Ihr kämpft nicht mit gesichtslosen Computergegnern, sondern mit der Umwelt: Knifflige Haarnadelkurven zwingen Euch zu exakten Lenkmanövern, an Schlüsselpassagen lassen Euch enge Tore und Zäune nur wenig Spielraum.

Codemasters hat mit viel Liebe zum Detail herausfordernde Kurse geschaffen, auf denen Tempobolzer wenig Chancen haben. Nur wer bedacht fährt und auf seinen Co-Piloten hört, kommt mit einer guten Endzeit durch schwierige Kurven-



Spieler 2 sieht schon das Ziel, während sein Kollege ein seltenes Kunststück schafft: Der Wagen kippt!



Nachtrennen sind grafisch eindrucksvoll, aber wegen der kurzen Sichtweite unfallintensiv.

! Hoppla! Schon nach einer Runde "Colin" ist klar: Alle anderen Rennspiele müßten sich tüchtig schämen. In Punkto Fahrverhalten und Realitätsnähe fährt der Codemasters-Titel der versammelten Konkurrenz so weit davon, daß diese nur mehr Rauchwolken am Horizont erkennt. Die Einschränkung "nur ein Auto auf dem Monitor, das wird aber perfekt simuliert" geht voll auf: Andere Karossen würden bei der Kurven-Odyssee doch nur den Raum zum Driften nehmen. Mit Beifahrer, knarzender Federung und Schotter-Sound sitzt Ihr hier direkt im Cockpit eines Rally-Boliden. Natürlich deckt der Titel nicht alle Rennspiel-Bereiche ab: "Mäkinen" hat einen Editor, "V-Rally" sieht besser aus. Doch als ernsthafte Rally-Simulation ist "Colin McRae" konkurrenzlos gut - und dank immenser Langzeitmotivation jeden Pfennig wert.

CHRISTIAN BLENDL

DIE RALLY-SCHULE

Offroad-Kurs für Einsteiger

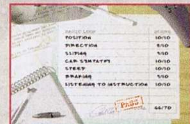


Wie schon bei „Micro Machines V3" hat Codemasters auch „Colin McRae Rally" einen Fahrkurs für Einsteiger spendiert. Offroad-Frischlinge üben in der Rally-Schule auf drei Schwierigkeitsstufen die wichtigsten Kniffe. Habt Ihr englische Sprache eingestellt, unterrichtet Euch Großmeister McRae persönlich!

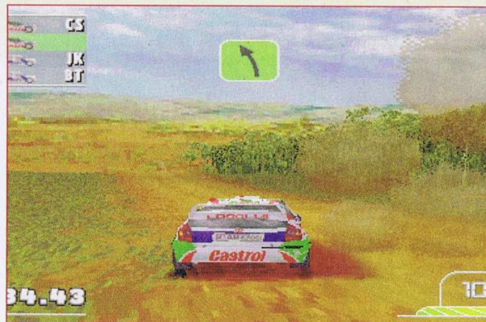
Im Theorieraum wählt Ihr eine Lektion und betrachtet das Schulungsvideo, bevor es auf den Übungsplatz



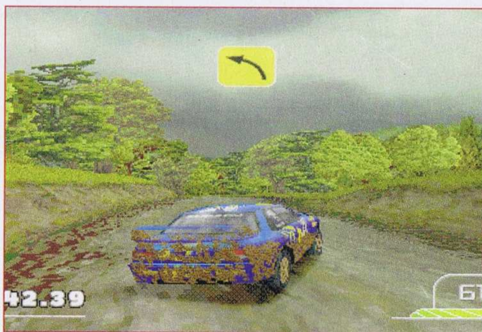
geht. Während Ihr dort herumkurvt, greift Euch der Fahrlehrer mit hilfreichen Tips unter die Arme. Habt Ihr die Lektion beendet, entscheidet Colin anhand verschiedener Kategorien wie "Lenkung", "Geschwindigkeit" und "Befolgung der Anweisungen", ob Ihr zur nächsten Lektion vorrücken dürft oder den Test wiederholen müßt.



Während die ersten Brems- und Slide-Übungen schnell absolviert sind, fordern die Geländeprüfungen durch Nacht und Regen auch den Könner. Schafft Ihr die Rally-Schule, seid Ihr für den Ernst des Rennfahrer-Lebens gut vorbereitet!



Weites Land, freie Fahrt: In Australien freut Ihr Euch über Etappen, in denen Ihr das Gaspedal durchtreten könnt.



Neuseelands düstere Seiten: Nach einem Regenguß kämpft Ihr Euch über matschige Wege voran.

kombinationen. Wechselnde Fahrbahnbeläge wie Matsch oder Schotter, Regenfälle und Schneestürme fordern Eure volle Konzentration, spektakuläre Nachtetappen stellen auch Profis auf eine harte Prüfung.
Vor dem Rennen werft Ihr einen Blick auf das Streckenprofil und die Wettervorhersage und berücksichtigt diese bei der Abstimmung Eures Boliden: Reifen, Federung, Bremsen, Steuerung und Gangschaltung lassen sich verändern. Im engen Kurvengeschlängel auf Korsika etwa ist eine kurze Übersetzung für schnelle Beschleunigung wichtig, für die Eispisten in Schweden zieht Ihr Spikes auf.



Durchdrehen im Schneetreiben: Der Ford Mk 2 ist der einzige Wagen in "Colin McRea" mit Heckantrieb.

Die realitätsnahe Steuerung von „Colin McRae Rally" erlaubt Profis stetige Verbesserungen, ist aber auch für Einsteiger kein Buch mit sieben Siegeln: Laufende Crashorgien wie bei „V-Rally" erlebt Ihr hier nicht. Rast Ihr aber zu oft ins Gebüsch, zieht Ihr Euer Fahrzeug in Mitleidenschaft. Neben nur äußerlich sichtbaren Schäden wie zerplatzte Fensterscheiben oder verbeulte Heckpartien wirkt sich eine Kollision auch auf das Fahrverhalten aus. Zwischen den einzelnen Etappen bleibt Euch nur eine knapp begrenzte Zeit, um Reparaturen durchzuführen: Dabei müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr lieber die angeknacksten Bremsen austauscht oder den strapazierten Motor generalüberholt.
Neben der Rally-Schule (siehe Kasten) stehen Euch drei "echte" Spielmodi offen: Im Zeitfahren übt Ihr frei die einzelnen Etappen, testet die Fahrzeugeinstellung auf Tauglichkeit oder stellt neue Rekordzeiten auf. In einer einzelnen Rally meßt Ihr Euch auf sechs Etappen mit der internationalen Konkurrenz. Kernstück von „Colin McRae Rally" ist der WM-Modus, je nach Schwierigkeitsgrad fahrt Ihr hier eine andere Ausführung: Anfänger begnügen sich mit den langsameren Frontantriebswägen und fahren nur drei Etappen pro Standort, dürfen dafür nach jeder Station reparieren. In der mittleren Stufe dagegen stehen die flotten Allrad-



Die versteckten Super-Special-Stages (hier in Australien) eignen sich gut für Zweispieler-Duelle

DER CO-PILOT

"Links 2, nicht schneiden"

„Colin McRae Rally" hält sich auch beim Co-Piloten (Engländer lauschen dem echten McRae-Beifahrer Nicky Grist) an die Realität. Ihr kommt zwar auch mit Bildschirm-Einblendungen aus, fahrt aber deutlich besser, wenn Ihr Eurem Mitfahrer genau zuhört: Statt die Kurven nur grob in flach, mittel und steil einzuteilen, unterscheidet er sie genauer: Neben fünf Krümmungsgraden, Haarnadel- und 90°-Biegungen erwähnt er auch, ob der Kurvenradius zu- oder abnimmt. Außerdem warnt er Euch vor Böschungen und Gräben, wegen denen Ihr die Kurven nicht abkürzen könnt. Auch auf kritische Sprünge und Fahrbahnverengungen macht er Euch früh aufmerksam, damit Ihr Euch rechtzeitig darauf vorbereiten könnt.

Der Antrieb

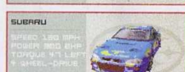
Eures Autos ist vom Schwierigkeitsgrad abhängig: Anfänger wählen aus den vier Fronttrieblern, erst auf höheren Stufen stehen Euch vier Allrad-Fahrzeuge zur Verfügung. Ganz unten seht Ihr die vier Bonuswägen, die Ihr in den Super Special Stages gewinnen könnt.















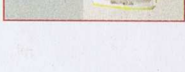












Wenn ich bei „Colin McRae" mit eleganten Drifts durch Regenwälder und über enge Bergpfade brause, möchte ich danach meine neuen Fahrtricks auf den Meringer Feldwegen austesten. Codemasters hat alles richtig gemacht: Die naturgetreue Landschaftsgrafik vermittelt überzeugend Rally-Atmosphäre, und so gelungene Automodelle gibt es jenseits von „Gran Turismo" nicht zu sehen. Jede Etappe lockt durch fordernde Kursführung mit kniffligen Kurvenkombinationen und wechselnden Bedingungen immer wieder zu neuen Rekord-Versuchen, Konkurrenz auf der Piste vermißt Ihr nie. Das Fahrverhalten ist grandios: Übergänge im Bodenbelag selbst kleine Unebenheiten wirken sich spürbar auf die Straßenlage aus. Dank der präzisen und realistischen Steuerung habt Ihr Euren Boliden aber fest im Griff.


ULRICH STEPPBERGER







Die Präsentation ist übersichtlich und praktisch: Kursübersicht einer Etappe (ganz links), Tuning-Bildschirm, Rennwiederholung und Siegerehrung (rechts). Die englischen Texte unseres Testmusters werden für Deutschland übersetzt.


Die Monte-Carlo-Rally findet im Februar statt: Zieht bei den winterlichen Bedingungen Spikes auf, sonst landet Ihr bei einem Ausrutscher im fürstlichen Wohnzimmer.


Knapp über dem Asphalt: Rally-Puristen spielen "Colin McRae" aus der schnellen Cockpit-Ansicht.


Wacklig: Die "Headcam" ist ein witziger Gag, setzt aber einen robusten Magen voraus.

Für Besitzer von 16:9-Fernsehern hat sich Codemasters etwas Besonderes einfallen lassen: Statt wie bei "V-Rally" den Bildausschnitt durch schwarze Balken oben und unten auf das richtige Format zu bringen, wird bei "Colin McRae" in der Horizontale




Oben seht Ihr das normale Bild, unten mit eingeschalteter "Widescreen"-Option

mehr Landschaft berechnet. Auf normalen Fernsehern wirkt das Bild verzerrt, habt Ihr einen Widescreen-TV, gleicht sich das Bildverhältnis wieder aus.

Autos zur Verfügung, und Ihr absolviert das ganze Programm: Acht Rallys und der Gesamtsieg warten unter erschwerten Bedingungen auf Euch. Schafft Ihr es nicht, unter die ersten Sechs zu punkten, seid Ihr ausgeschieden.
Habt Ihr Euch den Experten-Grad freigespielt, kämpft Ihr gegen schnellere Zeiten und wechselndes Wetter. Für Dauersieger hat Codemasters außerdem einige Geheimnisse versteckt. Am Ende jeder zweiten Rally wartet eine Super-Special-Stage auf Euch: Dort tretet Ihr das einzige Mal auf einem Achter-Rundkurs gegen einen direkten Gegner an. Bleibt Ihr auch hier siegreich, schaltet Ihr einen „klassischen" Rally-Wagen frei.
Grafisch vermittelt jede Landschaft ihr eigenes charakteristisches Rally-Flair; so fahrt Ihr in Neuseeland über weitläufige Wiesen und prescht durch staubige Steppen in Australien. Besonders detailverliebt ist die Darstellung Eures Renners ausgefallen: Jeder Blechschaden und jedes zersprungene Glas ist zu sehen, fahrt Ihr durch matschiges Gelände, verdreckt das Heck immer mehr. Auf Hintergrund-Musik wurde zugunsten des authentischen Motorensounds und des sprechenden Co-Piloten verzichtet. Besitzer des Dual-Shock-Pads freuen sich über die gelungene Rumble-Unterstützung, aber auch Analogmuffel haben kein Problem bei der Fahrzeugsteuerung. *us*

Titel	Colin McRae Rally	Tommi Mäkinen Rally	V-Rally	Sega Rally
System	Playstation	Playstation	Playstation	Saturn
Veröffentlichung	1998	1998	1997	1995
Grafiksets	8	15	8	4
Strecken	48+4	60	42	4
Autos	8+4	9+	11	2+1
Wetter-Einfluß	Ja	Ja	Ja	Nein
Tuning-Möglichkeit	Ja	Ja	Ja	Ja
Editor	Nein	Ja	Nein	Nein
Rumble-Unterstützung	Ja	Ja	Nein	Nein
FEATURES-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆
Anzahl der Spieler	1-2	1-2	1-2	1-2
Split-Screen	horizontal, vertikal	horizontal	horizontal, vertikal	horizontal
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Konstante Bildrate	Ja	Nein	Ja	Ja
Pop-Up deutlich erkennbar	Nein	Ja	Nein	Nein
Co-Pilot-Kommentar	Ja	Nein	Ja	Nein
Musik	Nein	Ja	Ja	Ja
TECHNIK-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
Nachvollziehbare Physik	Ja	Nein	Ja	Ja
Realistisches Driften	Ja	Nein	Ja	Ja
Realistisches Kollisionsverhalten	Ja	Nein	Nein	Nein
REALISMUS-WERTUNG	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆
Geschwindigkeit	Mittel	Hoch	Mittel	Mittel
Einsteigerfreundlich	Ja	Ja	Nein	Ja
Steuer-Finessen für Profis	Ja	Nein	Ja	Ja
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★
FAZIT	Top-Grafik, realistische und vielschichtige Steuerung: Der aktuelle Rally-Spitzenreiter.	Actionrennspiel im Rally-Outfit. Wenig realistisch, aber vielfältig und unterhaltend.	Abwechslungsreich und mit Spitzengrafik, wegen schwieriger Steuerung ideal für Profis.	Alt, aber noch immer ein Top-Rennspiel. Nur der Umfang ist nicht mehr zeitgemäß.


Griechenland im Sommer: Über staubtrockene Straßen prescht Ihr in Richtung Olymp.

SPIELSPASS 90%

COLIN McRAE RALLY

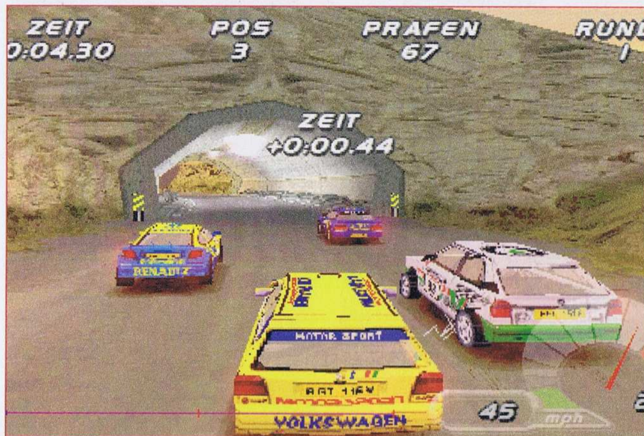
HERSTELLER: CODEMASTERS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK 83% | SOUND 74%

Reinrassige Rally-Simulation mit starker Grafik und herausragender Steuerung: Sehr realistisch und grandios spielbar.

AB 6

Andere Versionen
Den ausführlichen Import-Test findet Ihr MAN!AC 12/96.

Tommi Mäkinen Rally

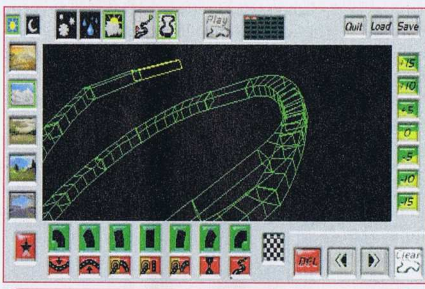


Rangeln sich alle vier detailreichen Rally-Karossen im Meisterschafts-Modus auf dem Bildschirm, wird das Spieltempo gedrosselt: Beim Zeitfahren ist's deutlich flotter!

PS Bei der offiziellen Video-Rally von Weltmeister Tommi Mäkinen geht's nicht ganz so realistisch zu wie bei "Colin McRae" (Test auf Seite 52). Hier verzichtet Ihr kurzerhand auf einen warnenden Beifahrer-Kommentar, startet auch auf Rally-untypischen Rundkursen und kämpft Kotflügel an Kotflügel gegen drei andere Piloten. Selbst flinke Fahrer brauchen eine Menge Zeit: Auf 15 topographisch unterschiedlichen Offroad-Terrains (von Wales über die Alpen bis hin zu Finnland und Kalifornien) brettert Ihr bei Nacht, Sonne oder Regen über 60 verschiedene Kurse – zwischen den Rennen werden Meisterschaftspunkte vergeben und Reparaturen durchgeführt.

Anhand von Balken wird Euch der Zustand von Reifen, Motor, Getriebe und Stoßdämpfern gezeigt, Ihr entscheidet dann über die Aufteilung des Zeitbudgets auf die kritischen Bereiche.

Wer sich als Arcade-Pilot beweisen möchte, fährt in einem sich verzweigenden Kurssystem gegen Konkurrenz und Zeitlimit – werdet Ihr nicht mindestens Dritter, leuchtet das "Game Over". Die Rennen entpuppen sich als rasant und ruppig, Abkürzungen sind auf den klar abgesteckten Strecken kaum möglich. Bricht Euer Gefährt aus, bleibt meist genug Zeit zum Abfangen. Besonders mit einem Analog-Pad ist die Steuerung präzise und schnell erlernbar – Digital-Fahrer verlieren durch häufige Rutschpartien mehr Zeit. Habt Ihr allein oder (per Splitscreen) zu zweit trainiert, fordert Ihr Rally-König Mäkinen zum Showdown heraus. Zu zwei dreht Ihr eine Runde auf dem Kurs Eurer Wahl, Abflug-Kandidaten weist der Meister akustisch auf Fahrfehler hin. Die prägnanteste Neuerung ist der Streckeneditor: Bis zu einer festgelegten Länge kleistert Ihr Kurven, Steigungen und Tunnels aneinander. Dann verseht Ihr das dreh- und zoombare Drahtgitter mit einem von fünf Grafik-Sets, legt das Wetter fest und speichert die Strecke. Satte 130 Kurse werden auf Karte verwaltet, bis zu 40 eigene Strecken können in den Meisterschafts-Modus eingebaut werden. *cb*



Nicht besonders bedienerfreundlich, doch ein klarer Pluspunkt für die Langzeitmotivation: Der Streckeneditor.



Abfangen ist kein Problem: Seid Ihr geringfügig zu schnell, gelingt das Einpendeln in die Fahrtrichtung.



Stimmungsvoll durch den Dschungel: Leider trüben Polygonfehler und gelegentliches Pop-Up die Action-Rallyes.



Fahrt Ihr bei Nacht, schaltet Ihr per Kreistaste die Scheinwerfer ein. Das Bild im Splitscreen wirkt gequetscht.

In der Werkstatt

bereitet Ihr Euer Fahrzeug auf die nächste Rally vor. Dank Wettervorhersage und Streckenbeschreibung wißt Ihr bereits vor dem Start, welche Rennbedingungen Euch erwarten. In der Pause zieht Ihr deshalb passende Reifen auf und präpariert das Fahrwerk. Auch die Direktheit der Steuerung kann verändert werden. Leider teilt Euch "Tommi Mäkinen Rally" nicht mit, wie die verschiedenen Einstellungen miteinander zusammenwirken – um die Optimalwerte für Eure Fahrweise herauszufinden, müßt Ihr viele Male auf die Strecke und selber probieren.



Wenig verständlich: Das Justieren des Fahrwerks wird nicht näher erläutert.

! Man merkt den Zwiespalt der Entwickler: Einerseits wollte man auf klassische Action-Rennspielelemente wie Zeitlimits, Drängeleien und Rundkurse nicht verzichten, andererseits sollten echte Rally-Elemente wie exzessive Drifts, Richtungspfeile und Reparaturoption dem prominenten Namen gerecht werden. Das Ergebnis macht Spaß, muß sich aber dem englischen Konkurrenten "Colin McRae" geschlagen geben - das Codemaster-Spiel ist viel realistischer. Ein Lob geht an den irre schnellen "Mäkinen"-Modus, den Streckeneditor und die vielen Kurse. Weniger spaßig finde ich die deplazierten Motoren- und Crash-Geräusche, das windige Kollisionsverhalten und die Geschwindigkeitseinbußen bei mehreren Autos auf dem Bildschirm: "Mäkinen" fehlt der letzte Schliff, trotzdem ist's ein solides, umfangreiches Offroad-Rennspiel.

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: EUROPRESS

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 69%

SOUND: 62%

Der üppig ausgestattete Rally-Bolide mit Action-Schwerpunkt kann nicht ganz zur PS-starken Offroad-Konkurrenz aufschließen.



Andere Versionen

Umsetzungen sind nicht geplant.

• Nur **DM 59,90** für ein Jahresabo. Satte **15% Ersparnis**

BILLIGER

• Tage vor Kiosk-Start **frei Haus** im Briefkasten, 12 Mal im Jahr

BESSER

• kostenlose **Demo-CDs** für Playstation in unregelmäßigen Abständen

MEHR



Achtung, N64-Fans: Eine ähnliche Abo-Aktion mit einer nicht minder tollen Prämie bereiten wir für eine der nächsten Ausgaben vor.

Gib Dir den Wahnsinn

MAN!AC

Der Abo-Service informiert: MAN!AC gefährdet zwar nicht Deine Gesundheit, macht aber schon nach den ersten Previews süchtig. Eine MAN!AC enthält mindestens 100 Seiten geballte Infos. Wer nicht abonniert, ist selber Schuld: Abonnenten erhalten Ihr Heft früher und zahlen weniger – wer einen Freund wirbt, bekommt sogar eine **tolle Prämie** geschenkt!

werbt Ihr einen Freund oder Bekannten als neuen **Abonnenten**, schicken wir Euch völlig kostenlos als kleines Dankeschön ein topaktuelles Playstation-Joypad zu.

Füllt einfach das zweite Adressfeld unserer Postkarte mit Eurem Namen und Eurer Adresse aus.

Everybody's Golf





Wer vom normalen Golf genug hat (Bild oben), wendet sich dem putzigen Minigolf-Parcours zu (unten).

Der Großverdiener-Sport mal anders: "Everybody's Golf" setzt keine Caddie-Ausbildung voraus, sondern serviert ein bekömmliches Golf-Gericht mit Minigolf-Nachspeise. Auf mehreren 18-Loch-Kursen puttet Ihr gegen Mitspieler oder Computer-Cracks, wählt aus verschiedenen Spiel- und Turnier-Modi. Wer es nötig hat, absolviert zuvor ein paar Trainings-Lektionen, in denen u.a. die Steuerung erläutert wird.

Den Golfplatz seht Ihr aus der traditionellen 3D-Perspektive; auf Knopfdruck zoomt und rotiert Ihr stufenlos den Blickwinkel. Weitere Tasten zaubern eine Übersichtskarte hervor oder geben Euch andere Schläger in die Hand. Nachdem ein Doppelklick Schlagstärke und Spin geregelt hat, verfolgt eine Kamera den 3D-Ballflug. Dabei könnt Ihr Kleinigkeiten wie die Fußstellung vergessen, "Everybody's Golf" spielt sich flott und unkompliziert.

Wer von den unübersichtlich großen Golf-Plätzen die Nase voll hat, der wagt zur Entspannung eine Partie Minigolf. Das Kleingolf basiert technisch auf derselben Grafik-Routine und spielt sich recht ähnlich. Erwartet aber kein Abenteuer-Minigolf mit extravaganten Bahnen – die Hindernisse sind eher alltäglich. *mg*

Endlich mal ein Name, der dem Spielinhalt gerecht wird: "Everybody's Golf" kann wirklich jeder Playstation-Besitzer spielen. Ob Vorschul-Kid, pubertierender Halbwüchsiger, Studienanfänger, Hausfrau-Mami oder Frührentner – man hat's schnell kapiert und findet Gefallen daran. "Everybody's Golf" will und kann es nicht mit einer seriösen Golf-Simulation à la "PGA Tour Golf" aufnehmen, sondern setzt auf unkomplizierte Steuerung, flotten Spielablauf und schnuffige Optik. Dabei sorgen die Turnier-Modi durchaus für Langzeit-Motivation, auch das Minigolf-Addon erfreut den Käufer. Die japanophile Präsentation verstärkt den Niedlichkeits-Faktor und kommt gut rüber. Optisch und akustisch regiert Mittelmaß: Zweckmäßige 3D-Grafik und ruhigem Ambiente-Sound.



MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS	70%
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	64%
SOUND	57%

Unkompliziertes, flottes Golf mit einfacher Steuerung und putziger 3D-Japano-Optik. Als Zugabe gibt's einen Minigolf-Parcours.

AB 6

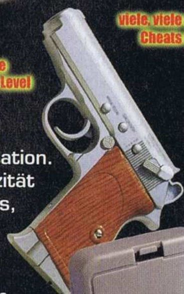
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

ATTENTION

gewinn den
(Gewinnspiel in diesem Heft)

XPLORER
THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE
FÜR SONY™ PLAYSTATION™

Deutsche Bedienerführung
Updatefähig!
Mehr als 1000 Cheats vorab gespeichert!



kompatibel mit Gamebuster™-Codes
bekomme unendliche Leben
kämpfe mit unbegrenzter Munition
viele, viele weitere Cheats und Codes
finde geheime und versteckte Level

PSX Xplorer
DM 99.95

Der Xplorer von Blaze ist die ultimative Cheat Cartridge für die Playstation. Er bietet Speicherkapazität für über 10.000 Cheats, ist PC-linkfähig ohne zusätzliche Hardware womit Updates und Screenshots übertragen werden können.



Außerdem im Programm:
PSX Scorpion Light Gun
DM 89.95
N64 Jolt Pack
inkl. 1 MB Memory Card
DM 49.95
N64 Hyper Sixty Four
DM 59.95
PSX Memory Card
2 MB
DM 39.95

und vieles mehr...



Internet: http://www.blaze.de

Copyrights: Gamebuster, N64 und Playstation sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

Entwickler: Sony, J



Wild Arms



Beweist Euren Mut: Erst wenn die drei Helden ihr erstes Abenteuer bestanden haben, schließen sie sich zusammen.



Mit Jacks Ratte Hanpan öffnet Ihr unerreichbare Schatztruhen auf Podesten und hinter Lavapfützen: Werft sie einfach in Richtung Kiste.



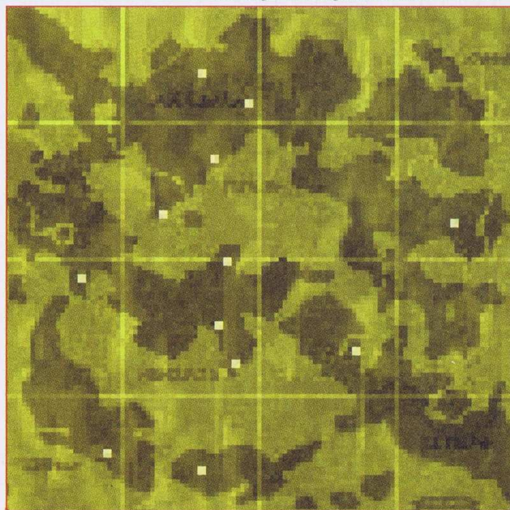


Waffenhiebe und Zaubersprüche: Jack bevorzugt mächtige Schwerthiebe, Rudy setzt auf seine Schußwaffen und Cecilia übt sich in schwarzer und weißer Magie.

Faule Abenteurer verleihen Ihren Schützlingen im Optionsmenü eine eigene Kampfintelligenz und sehen bei den Monsterschlachten nur zu. Der wahre Dämonenjäger steuert die Geschicke seiner Streiter jedoch von Hand: Nur so könnt Ihr die Schlagreihenfolge des Rundenkampfsystems perfekt ausnutzen.



Gut ein Jahr nach der Japan-Veröffentlichung erreicht Sonys Rollenspielperle "Wild Arms" unsere Geschäfte: Deutsche Texte und eine saubere PAL-Umsetzung (weder PAL-Balken noch Geschwindigkeitsverlust) sollen dem Spiel den Weg in die Herzen germanischer Monsterschlächter ebnen.
Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen besteht Eure "Wild Arms"-Truppe nur aus drei Streitern: Der jugendliche Rudy Roughnight interessiert sich für alle Arten von Schußwaffen und vergnügt sich mit Zielübungen in Wald und Feld. Jack van Burace vertraut im Kampf auf seine rasiermesserscharfe Heldenklinge und ist ständig auf der Suche nach verborgenen Schätzen. Die dritte im Gespann ist Prinzessin Cecilia Lynn, eine gelehrige Schülerin der schwarzen, aber auch der weißen Magie.
Jeder Held beginnt sein persönliches Abenteuer in den Weiten des Kontinents Fargaia, doch das Schicksal führt die drei auf eine gemeinsame Mission: Das finstere Dämonenvolk plant die Unterwerfung von Fargaia mit Hilfe der übernatürlichen Kräfte des Kokon, einem seit Jahrhunderten schlummernden Alien-Embryo. Nur die Weisheit der legendären Rasse Elw kann den drei Helden helfen, die schlummernden Mächte in Fargaia wiederzuerwecken und die Dämonen aufzuhalten.
Die Geschichte von "Wild Arms" ist vielschichtig und verschlungen: Ihr führt Eure Helden entweder abwechselnd durch persönliche Abenteuer oder im Verband gegen den übermächtigen Feind. Wie in einem Action-Adventure trägt jeder Schützling bis zu vier nützliche Werkzeuge in seinen Taschen, mit denen Ihr in den finsteren Kerkern Schalter- und Verschieberätsel löst: Unter Jacks Mantel krabbelt von Beginn an die kluge Ratte Hanpan herum, die Ihr über Abgründe und Mauern werft, um unerreichbare Schatztruhen zu öffnen. Ein Kletterhaken und ein Feuerzeug gehören ebenfalls zu seiner Ausrüstung. Für Erfahrungspunktejäger ist die Gitarre jedoch am interessantesten: Nach ein paar schrägen Tönen hält es kein Monster mehr im Versteck, die Ungeheuer fallen scharenweise über Euch her! Rudy sprengt mit seinen Bomben sperrige Felsen, mit seinen Inlineskates entkommt Ihr jedem Schurken. Die niedliche Cecilia spult mit ihrer Zauberuhr die Zeit zurück: Alle verschobenen Steine und Tonnen stehen mit einem Mal wieder auf ihrem Ausgangspunkt.
Eure Fähigkeiten werden in den riesigen Labyrinthen auf die Probe gestellt: Nur



Die Übersichtskarte ist im Giftpflanzenkerker versteckt: Die weißen Punkte markieren die wichtigsten Städte und Burgen.



Unwissende fallen in die Tiefe: Der Wächter des Erinnerungstempels läßt Euch nur mit einem Codewort passieren.



CODEWORT: Jack beginnt sein Abenteuer vor den Toren des Erinnerungstempels. Der Wächter läßt Euch gegen das Codewort "Emiko" passieren. Laßt Euch beim erstenmal trotzdem nach unten fallen, dort findet Ihr den Versteckhandschuh und einen Cowboyhut.
SURFDORF: Im Heimatdorf von Rudy entdeckt Ihr Gags und Geheimnisse. Sucht mit Rudy den herumstehenden Hund und legt ihm eine Bombe vor die Nase: Nachdem die Explosion den Köter durch die Luft geschleudert hat, rennt er Euch kläffend hinterher! Wandert auch mit Cecilia nach Surfdorf und benützt ihren Zauberstab bei den Pferden: Euch erwarten ein paar lustige Geheimnisse. Zeigt auch der Wache am Dorfeingang Eure Gegenstände, er kommentiert jedes Werkzeug.
GEHEIMNISSE: Unterhaltet Euch immer wieder mit den Einwohnern von Adlehyde. Habt Ihr bestimmte Aufgaben erledigt, gibt's auch in älteren Städten wichtige Hinweise auf die versteckten Runen und geheime Waffenschätze. Außerdem solltet Ihr in jeder Stadt alle Kisten und Fässer durchsuchen, Ihr findet Heilkräuter und Energieäpfel!

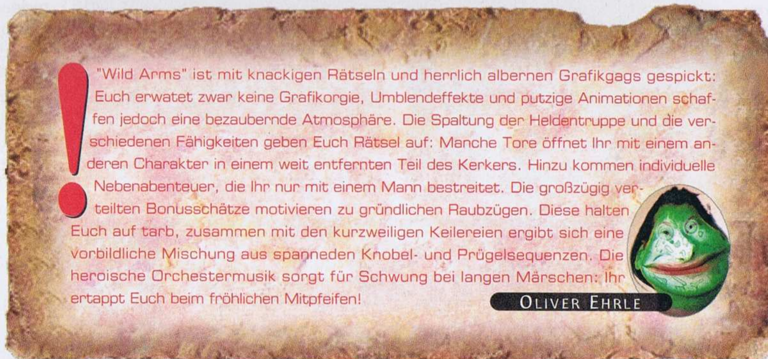


Mittendrin statt nur dabei: Bei mächtigen Zaubersprüchen und Attacken schwenkt die Kamera in Nah- und Panorama-Perspektiven.



Geschichtsstunde: Das Alien im Erinnerungstempel klärt Euch über die Vergangenheit von Adlehyde auf.

wer korrekte Schalterreihenfolgen ausknobelt und mit Zeitzauber kombiniert, dringt bis zum Höhlenwächter vor. So schwer wie die "Alundra"-Rätsel sind die Aufgaben in "Wild Arms" jedoch nicht. Wie im Kerker steuert Ihr Eure Schützlinge auch auf der weitläufigen Oberwelt aus der Vogelperspektive: Nähert Ihr Euch einer Stadt oder einer Höhle, zoomt die Kamera nahe ans Geschehen. Wer zu faul zum Laufen ist, steigt in ein Schiff oder einen Mech um. Später engagiert Ihr einen Mechaniker, der Euch (nach einigen peinlichen Abstürzen) einen flotten Düsenvogel präsentiert. Wie auf freier Au, fallen Euch auch in der Monsterhöhle alle paar Schritte kampflustige Ungeheuer an: Zum Duell blendet "Wild Arms" in eine 3D-Optik um, geprügelt wird der Reihe nach: Vor jeder Runde wählt Ihr für die Helden ein taktisch kluges Manöver wie Schlag, Zauber oder Flucht. Ihr dürft auch Heilbeeren naschen oder in ein neues Gewand schlüpfen. Hinzu kommen die persönlichen Waffen Eurer Schützlinge: Jack beherrscht mit seinem Schwert mächtige Spezialhiebe, Cecilia beschwört Götter. Rudy verläßt sich hingegen auf Panzerfaust, Laserkanone und Prismastrahl, nachladen könnt Ihr jedoch nur im Waffengeschäft. Für gelungene Hiebe sammelt Ihr obendrein Force-Energie, die Euch je Held vier verschiedene Superschläge ermöglicht. Für jedes niedergestreckte Monster gibt's nach dem Kampf Goldstücke und Erfahrungspunkte, mit denen Ihr in neue Levels aufsteigt und so Eigenschaften wie Schnelligkeit und Kraft erweitert. Einige Ungeheuer schrecken Euch mit Gift- und Versteinerungszauber, die folgende Krankheit schleppen Eure Helden auch nach dem Duell mit sich herum. Da es sich mit einem Steinfuß schwer geht, kauft Ihr für die angemessene Behandlung im Kräuterladen Pilze und Heilkräuter. Dabei ist für jede Krankheit ein eigenes Mittel reserviert, so daß Ihr gegen Ende des Abenteuers eine ganze Apotheke herumschleppt. *oe*



"Wild Arms" ist mit knackigen Rätseln und herrlich albernen Grafikgags gespickt: Euch erwatet zwar keine Grafikorgie, Umblendeffekte und putzige Animationen schaffen jedoch eine bezaubernde Atmosphäre. Die Spaltung der Heldentruppe und die verschiedenen Fähigkeiten geben Euch Rätsel auf: Manche Tore öffnet Ihr mit einem anderen Charakter in einem weit entfernten Teil des Kerkers. Hinzu kommen individuelle Nebenabenteuer, die Ihr nur mit einem Mann bestreitet. Die großzügig verteilten Bonusschätze motivieren zu gründlichen Raubzügen. Diese halten Euch auf tarb, zusammen mit den kurzweiligen Keilereien ergibt sich eine vorbildliche Mischung aus spanneden Knobel- und Prügelsequenzen. Die heroische Orchestermusik sorgt für Schwung bei langen Märschen: Ihr ertappt Euch beim fröhlichen Mitpfeifen!

OLIVER EHRLE

Doppelt

Absahnen ist nicht möglich: Der "Wild Arms"-Spielstand speichert alle Kisten, die Ihr jemals geöffnet habt. Auch wenn Ihr zu einem späteren Zeitpunkt in einen der ersten Dungeons zurückkehrt, sind alle geplünderten Truhen leer. Ist eine versteckte Waffe erstmal verkauft, habt Ihr sie für immer verloren.





Zum Laufen zu faul? Klemmt Euch hinter das Steuer von Mech, Düsenjäger und Schiff!





Trennt sich das Heldentrio, weisen Euch kleine Bilder auf die Standorte der Kollegen hin.



Mit jedem Hieb steigt Eure Force-Energie: Habt Ihr genug gesammelt, führt Ihr mächtige Zaubersprüche aus.

SPIELSPASS **86%**

WILD ARMS

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	78%
SOUND	86%

Spannendes Rollenspiel mit Action-Adventure-Einflüssen: Knackige Rätsel, Schätze-gespickte Kerker und individuelle Nebenepisoden!

AB 12

Andere Versionen
Den Importtest der US-Fassung findet Ihr in MAN!AC 8/97. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Silicon Dreams, GB

World League Soccer `98

Allen Lizenzbestimmungen zum Trotz gibt es auch in "World League Soccer '98" einen Editor. Über die Menüs



Mit dem Editor weist Ihr den Spielern ihre "richtigen" Namen zu

tragt Ihr die korrekten Spielernamen ein und ändert charakteristische Fähigkeiten wie Kopfballstärke und Ausdauer. Kuriosum am Rande: Wer sich "World League Soccer '98" als England-Import besorgt, spart sich die lästigen Änderungen. Hier sind alle Spieler mit passendem Namen in der Aufstellungsliste vertreten. Auch kennt der Kommentator der Import-Version im Gegensatz zum deutschen Kollegen die Namen der Spieler auf dem Rasen. Der "deutsche" Sprecher kommentiert übrigens nur auf Englisch.



Fußball als Augenweide: Spektakuläre Torschüsse wie dieser Fallrückzieher sind bei "World League Soccer `98" an der Tagesordnung.



Hau weg das Leder: Mit dem obligatorischen Pfeil gebt Ihr Richtung und Weite des Abstoßes an.



Anstoß bei Eidos: "World League Soccer '98" ist der inoffizielle Nachfolger zu Silicon Dreams „Olympic Soccer". In „World League Soccer" tummeln sich keine VIPs, sondern unbekannte Phantasiespieler auf dem Rasen. Wählt Euer Lieblingsteam aus den 16 internationalen Ligen oder startet mit einer Nationalmannschaft in den Wettkampf um den internationalen Pokal oder in die Weltliga. Club-Mannschaften treten in ihrer nationalen Liga, dem Arcade-Pokal oder Eurem privaten Turnier an, dessen Teilnehmer Ihr bestimmt.

Besondere Bedeutung kommt der Strategie zu: In der Umkleidekabine legt Ihr die Aufstellung fest und positioniert Eure Kicker auf dem Spielfeld. Je nach Stärken und Schwächen plaziert Ihr die Spieler an taktisch günstigen Stellen und weist ihnen eine spezielle Aufgabe zu. Verteidiger decken den Raum, bleiben immer nahe am gegnerischen Stürmer oder heften sich an die Fersen eines besonders gefährlichen Kickers. Durch die simple Steuerung fällt Euch das Punkten und die Verteidigung leicht: Mit einem kurzen Druck auf den Paß-Knopf kickt Ihr den Ball flach in die Richtung, in die Ihr auf dem Steuerkreuz drückt. Bleibt Ihr länger auf dem Button, flankt Euer Kicker den Ball weit nach vorne. Vor dem 16-Meter-Raum umspielt Ihr die Verteidiger mit einem flinken Doppelpaß oder gebt von den Flügeln eine gefühlvolle Flanke vor das Tor. Auf Kommando versenken Eure Stürmer das Leder mit spektakulären Flugkopfbällen und Fallrückziehern im Netz. Den Verteidigern bleiben weniger Möglichkeiten: Entweder trennt Ihr den Gegner mit einer Blutgrätsche oder einem regelgerechten Tackling vom Ball. Geht Ihr zu hart an den "Feind", rügt Euch der Schiedsrichter mit einer gelben oder roten Karte.

Bei den Kameraeinstellungen sitzt Ihr auf dem Regisseur-Stuhl: Ihr schaltet zwischen den Perspektiven "Seite", "Hinten" und "Isometrisch" um und wählt zwischen drei Zoomstufen Euren Lieblings-Blickwinkel. *au*



Parade: Normale Schüsse auf den Kasten fängt der Torhüter problemlos aus der Luft.







Alles optional: Über die Menüs legt Ihr Aufstellung und Strategie fest (links), wählt Stadion, Wetter und Tageszeit (Mitte) oder belegt das Joypad nach Wunsch (rechts).

Fußball-Action für zwischendurch. Rasante Manöver und imposante Torschüsse begeistern kurzfristig, für eine hohe Langzeitmotivation reicht die filigrane Bolzerei aber nicht. Im Gegenteil: Wenn jedes zweite Tor durch einen Flugkopfball fällt, geht der Spielwitz schnell verloren. Die Stürmer sind gut drauf, doch der Verteidigung hätte ich mehr Bewegungsfreiheit gewünscht: Sanfte oder brutale Grätsche – das ist mir zu wenig. Wenn ich außer Foulen nicht viel ausrichten kann, dann erwarte ich von den Mitspielern mehr Eigeninitiative. Sprintet ein gegnerischer Stürmer auf das Tor zu, bleiben die Verteidiger wie versteinert stehen. Besser gelungen als die CPU-Intelligenz ist die Steuerung: Habt Ihr Euch an das Paßsystem gewöhnt, fällt es Euch leicht, den Gegner mit trickreichen Spielzügen vorzuführen.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 67%

WLS '98 WORLD LEAGUE SOCCER

HERSTELLER: EIDOS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 55%

Der kleine Fußballsnack für zwischendurch: Mängel in der Spielmechanik und technische Schwächen bremsen den Spielspaß.

AB 6

Andere Versionen
Eine PC-Version ist in Vorbereitung.

Produzent: John Norledge • Spieldesign: Jon Ritman • Programmierung: Ainsley Fernando, Jorgen Lundman, Jon Ritman, Andrew Seed, Matt Taylor, Mike Visman, Aaron Fothergill • Grafik: James Boty, Drew Cattanach, Kriss Daniels, Michael Michael, Glen Saberton • Sound: Adam Fothergill

Super Match Soccer



Sag mir, wo die Abwehrspieler sind: Gegen die Sturmwalze der Brasilianer seht Ihr oft alt aus.

PS Mitte der 80er Jahre stürmte Jon Ritman mit „Head over Heels" und den „Matchday"-Fußballspielen die englischen 8-Bit-Verkaufscharts. Mit „Super Match Soccer", dem inoffiziellen dritten „Matchday", veröffentlicht er nun seinen ersten 32-Bit-Titel: Ihr entscheidet Euch zwischen 24 Nationalmannschaften und tretet mit acht Kumpels zum Freundschaftsspiel an. Zur Wahl stehen außerdem Liga und WM, die Zahl der Teilnehmer könnt frei bestimmen.

Das Spiel betrachtet Ihr aus fünf Kameraperspektiven, die vier Zoom-Stufen erlauben. „Super Match Soccer" stellt sich gegen den Trend und verzichtet auf die spielerischen Neuheiten der „FIFA"- und „ISS"-Konkurrenz, die Steuerung beschränkt sich auf Basiselemente. Es werden nur drei Knöpfe für flache, mittlere und hohe Schüsse genutzt, die Länge bestimmt Ihr durch die Dauer des Knopfdrucks. Damit hängt die Paß- und Schußgenauigkeit noch stärker von Eurem Können ab als in anderen Kicker-Simulationen. Seid Ihr in Ballbesitz, habt Ihr auch Einfluß auf die Laufrichtung Eurer Teamkollegen, um bessere Paßmöglichkeiten aufzubauen. In der Defensive versucht Ihr entweder ein faires Tackling oder geht gleich mit einem groben Foul zur Sache. Die taktischen Einstellungen beschränken sich auf sechs Grundformationen und Auswechslungen, das Analogpad wird unterstützt. *us*

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.



ULRICH STEPPBERGER

! Das „Super Match" leidet nicht zuletzt unter altmodischer Steuerung und fehlendem Paß-Button. Die dümmlichen Mitspieler stehen meist falsch, Paßspiel ist Glückssache ohne taktischen Tiefgang. Außerdem sind die CPU-Teams unausgewogen: Während Euch Brasilien nicht den Hauch einer Chance läßt, ignorieren Spieler aus Wales den Ball vor ihren Füßen. Die technische Ausführung nervt nicht weniger: Die farbarme Grafik mit hölzern animierten Spielern ruckelt trotz kaum vorhandener Details, daß einem die Tränen kommen. Der öde Sound beschränkt sich auf ein „Plopp" (bei Ballkontakt) und monotones Rauschen (als Zuschauerersatz).

SPIELSPASS 46%

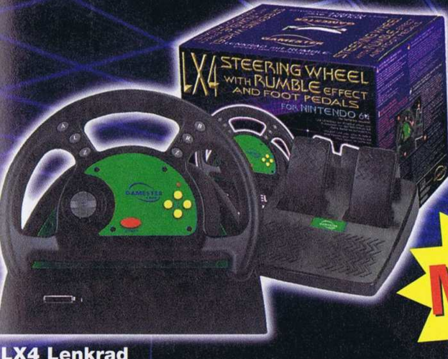
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	47%
SOUND	27%

Action-Fußball mit technischen Mängeln und ungenauer Simpel-Steuerung. Nur für Nostalgiker bedingt tauglich.

Für die Spielernamen der 24 Nationalmannschaften hat Acclaim auf eine Lizenz verzichtet. Stattdessen wilderte man unter den Programmierern und dem Hauspersonal: So läuft u.a. der deutsche Mittelfeldstar "S. Lulu-des" auf – im echten Leben ist Lulu PR-Manager bei Acclaim. Patzer finden sich jedoch auch, etwa bei Brasilien und England: Hier wie dort tummelt sich ein Jon Ritman im Team.

Rock 'n' Rumble





LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM





LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

- Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt .... je 149,95 DM
- Stück N64 LX4 Tremor + 1MB.......... je 49,95 DM
- Stück PSX Lenkrad MK II.......... je 149,95 DM
- Stück Dual-Analog Joypad .... je 49,95 DM

Name: ....
Straße: ....
PLZ/Ort: ....
Datum/Unterschrift: ....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

Wir haben das
Exklusiv-Vertrieb

Entwickler: Titus, Frankreich

Virtual Chess 64



Mit Hilfe der C-Tasten rotiert das 3D-Brett um zwei Achsen – leider so rucklig, daß eine Feineinstellung unmöglich ist.

CPU-Kampf: Da uns IBM bis heute kein "Deep Blue"-Testmuster zukommen ließ, konfrontierten wir "Virtual Chess" mit dem Playstation-Veteranen "Chessmaster 3D". Das 32-Bit-Programm trat in der höchsten Spielstufe bei einer Rechentiefe von fünf Zügen an, beim Titus-Gegner ließ sich die Denktiefe nicht justieren: Ein Zug auf der höchsten Stufe 12 dauert locker eine Viertelstunde. Daher wählte das MAN!AC-Schachteam hier die Spielstärke 8 – so überlegten beide Konsolen etwa gleich lange. Das Spiel lief über weite Strecken ausgeglichen, doch schlußendlich setzte der "Chessmaster 3D" nach insgesamt 73 Zügen "Virtual Chess 64" mit einem Angriff zweier Türme matt.



Der "Chessmaster 3D" bietet mehr Komfort und Optionsvielfalt.



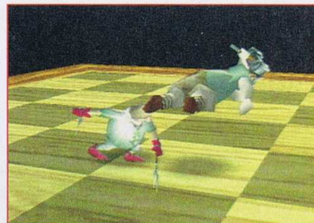
Schach auf dem Nintendo 64: Das hört sich nach einem Genre an, in dem ambitionierte Entwickler richtig auftrumpfen können. Erinnern wir uns: Bis auf technisch halbgare "Chessmaster"-Ruckeleien konnte man auf dem Next-Generation-Sektor in den letzten Jahren seine grauen Schachzellen nicht auf Trab bringen.

Mit der Modul-Umsetzung des "Spiels der Könige" bleibt Titus auf sicherem Terrain: Ihr tretet in einer von zwölf Spielstufen gegen das Nintendo-Hirn an und laßt Euch auf Wunsch die Zugmöglichkeiten anzeigen. Habt Ihr dagegen von Läufer, Springer und Co. noch keinen blassen Schimmer, lest Ihr erst das Tutorial, das Euch neben den Figuren auch Extras wie die Rochade und das En-passant-Manöver erläutert. Seid Ihr fit, wagt Ihr Euch auf das nobel gestaltete 3D-Brett im klassischen Holzdesign.



Der schmucklose Tutorial-Modus vermittelt Euch mit deutschen Texten die Grundregeln des Schach.

Mit zwei C-Knöpfen dreht und kippt Ihr das Brett nach Belieben, um die Übersicht zu erhöhen. Damit etwas Leben in die Denkschlacht kommt, wird (auf Wunsch) jedes Schlagen einer Figur als 3D-Animationssequenz illustriert. Ein gewitzter Bauer brät dem Wackelpudding-Turm eins über, eine fette Damen-Walküre wirft sich über einen Geißbock-Springer. Leider sind diese gut gemeinten Animationen recht langweilig – die MAN!AC-Schachmannschaft schüttelte bei den obskur designten Hampelmann-Gefechten bald den Kopf. In der übersichtlicheren 2D-Ansicht stehen Euch im Gegensatz zur 3D-Optik vier verschiedene Figurensätze zur Verfügung. Neben den üblichen Funktionen wie Zugrücknahme und dem Einblenden einer Schachuhr laßt Ihr Euch in der Not per B-Knopf einen Zug vorschlagen, per Z-Taster führt Ihr diesen aus – eine korrekte Notation wird leider nicht durchgeführt. *cb*



Animations-Attacke: Leider sind die Kampfszenen weder witzig noch technisch zeitgemäß.



Fernangriff: Im Gegensatz zur indizierten "Battle Chess"-Metzelei laufen die 3D-Animationen hier ohne Blutvergießen ab.

Die Spielstärke von "Virtual Chess 64" reicht für Hobbyspieler aus, inwiefern auch Profis eine Herausforderung haben, kann kein MAN!AC sagen: Die Wartezeiten in den höheren Stufen nerven und können nicht (wie bei "Chessmaster 3D") auf eine bestimmte Zugtiefe begrenzt werden. Präsentation und Ausstattung des Moduls schrammen knapp an der Bezeichnung "indiskutabel" vorbei: Nur ein 3D-Figurenset, keine Notation, witzlose 3D-Animationen und Pling-Plong-Musik nerven den Fan. Gemessen an den Hardware-Möglichkeiten hätte ich ein üppiges Schachpaket mit massig Features, RISC-gewitzten CPU-Gegnern, Sprachausgabe und verständlicher Einführung erwartet; herausgekommen ist ein steriles 08/15-Programm mit stilloser Menüführung und vermurkster Cursor-Steuerung. Schach light ohne 64-Bit-Pfiff!



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 57%

64 Bit | D | AB 6

HERSTELLER: TITUS

SYSTEM: NINTENDO 64

ZIRKA-PREIS: 130 MARK

GRAFIK: 44% | SOUND: 35%

Schach ohne Höhepunkte: Lange Wartezeiten, stillose Präsentation und lachhafte Hampelmann-Animationen.

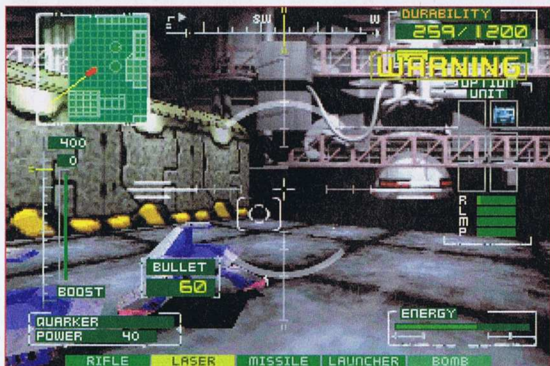


Im Gegensatz zur einzigen 3D-Optik stehen Euch in der 3D-Ansicht immerhin vier verschiedene Figurensets zur Verfügung. Allerdings sind zwei davon aufgrund filigraner Auflösung kaum nutzbar, da die Steine schwer unterscheidbar sind.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Genki, Japan

Brahma Force



Den Kampf gegen Wachdroiden (oben) unterbrechen komplexe Verwaltungsakte (unten).



PS Auf der Schürfkolonie "Beltlogger 9" ist der Teufel los. Die armen Kumpel werden von Droiden, Flugsonden und zweifüßigen Walkern gepiesackt. Genau für einen solchen Notfall haben die Entwickler der "Bronx"-Fabrik den "Brahma"-Roboter gebaut. Dieser schwerfällige Kampf-Mech stampft, von Euch ferngesteuert, durch die tristen Gangsysteme der Weltraumsiedlung und sammelt Codekarten. Schwirren Heli-Dronen heran oder sägen lästige Winz-Wachroboter an den Scharnieren, eröffnet Ihr mit aufrüstbaren Lasern und Granatwerfern das Feuer – eine unspektakuläre Explosion beendet die Attacke. Kompliziert ist die Extra-Verwaltung des Brahma-Scouts: In üppigen Untermenüs füllt Ihr Energie eigenhändig nach, blickt auf die Karte und aktiviert eines von vier Waffensystemen sowie Schnellfeuer-Power-Ups. Wird's zu brenzlig, schaltet Ihr kurz eine Schildhülle ein und bringt Euch per Seitschritt in eine bessere Schußposition – meist attackieren mehrere Gegner zugleich. Gelegentlich helfen Euch 3D-Übersichten und Funksprüche, alle Informationen werden automatisch im Blechhirn des Roboters abgelegt. Über Lifts und Hallen hetzt Ihr zum Fluchtportal, am Save-Terminal wird zwischendurch gespeichert. *cb*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226

! Eine komplizierte Menüverwaltung verdeckt die schlichte Mechanik des Roboter-Einsatzes: Selbst zum Waffenwechseln und Energietanken muß ich mich durch zwei Menüs klicken – da ist jedes PC-Programm komfortabler. In spielerischer Hinsicht krankt die Expedition an Steuerung und grafischem Design: Statt rasant auf einer Raumstation zu kämpfen, führt man minimalistische Gefechte mit Metall-Putzkübeln und enttäuschenden Fitzel-Waffen. Dabei wäre die Atmosphäre dank filmreifer Funk-Akustik und mysteriöser Infekt-Story gar nicht schlecht – nur ist das Spiel halt langweilig und viel zu träge inszeniert. Ein Extra-Tadel für die unverständlichen 3D-Levelübersichten: Auch eine Mini-Lagerhalle wird in dieser Ansicht zur räumlichen Denksportaufgabe.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 55%

HERSTELLER: JVC
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 41%
SOUND: 63%

Unnötig komplizierter 3D-Shooter, der nicht mehr zeitgemäß ist. Der Humpel-Droide reagiert einfach zu träge.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab	99,-
CD Rom inkl. 4 CDs ..... ab	179,-
Worms (NEU!!)	149,-
Air Cars	89,-
Alien vs. Predator	99,-
Atari Karts	99,-
Attack of the Mut. Penguins	66,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	79,-
Braindead 13 CD	109,-
Breakout 2000	129,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	79,-
Dino Dudes	39,-
Fever Pitch Soccer	79,-
Fight for Life	79,-
Flashback	59,-
Highlander CD	79,-
Hover Strike CD	66,-
I-War	59,-
Iron Soldier	55,-
Iron Soldier II CD	129,-
Kasumi Ninja	44,-
Missile Command 3D	66,-
Myst CD	79,-
NBA Jam T. E.	79,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	69,-
Power Drive Rally	77,-
Raiden	49,-
Space Ace CD	69,-
Super Burn Out	66,-
Tempest 2000	49,-
Ultra Vortek	66,-
Val d'Isere Skiing	66,-
Zero 5	129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab	79,-
Awesome Golf	35,-
Battlezone 2000	49,-
Block Out	39,-
Blue Lightning	59,-
Checkered Flag	69,-
Dinolympics	39,-
Electrocop	49,-
Gates of Zendocon	44,-
Gauntlet - Third Encounter	39,-
Hard Drivin'	39,-
Joust	39,-
Krazy Ace Miniature Golf	69,-
Lemmings	77,-
Ms. Pac Man	44,-
Paperboy	44,-
Pinball Jam	44,-
Pit-Fighter	33,-
Raiden	79,-
Rampage	39,-
Robotron 2084	39,-
Shadow of the Beast	44,-
Shanghai	44,-
Slime World	39,-
S. Asteroids/M. Command	49,-
Super Skweek	39,-
Super Off Road	69,-
Toki	44,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	49,-
Warbirds	69,-
Xenophobe	49,-

Sega Nomad, Virtual Boy, etc.

The Video Games Source
Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
Internet: http://www.atarihq.de

Versand - Ladenlokal - Verleih



SONY PLAYSTATION

Grundgerät	DT	289,95
PS Multinorm + RGB	DT	349,95
Memory Card	DT	ab 29,95
Alundra	DT	99,95
Arcade Greates II	US	109,95
Azure Dreams	US	i.V.
Batman & Robin	DT	99,95
Breath of Fire III	US	119,95
Dark Omen	DT	99,95
Dead or Alive	US	129,95
Diablo	DT	99,95
Duke Raider	DT	* 99,95
Forsaken	DT	99,95
Frankreich 98	DT	99,95
Final Fantasy Tactics	US	119,95
Final Fantasy VII	DT	99,95
Golden Goal	DT	99,95
GT	DT	99,95
G Darius	JP	139,95
Livington Deathtrap	DT	89,95
Need for Speed III	DT	99,95
Orgre Battle Tactics	US	119,95
Parasit Eve	JP	149,95
Pang Collection	DT	89,95
Platinum Spiele	DT	ab 44,95
Road Rash 3D	DT	* 89,95
R-Typs	JP	139,95
Saga Frontier	US	119,95
Thunder Force V	JP	139,95
TEKKEN III	US	119,95
WCW Nitro	DT	* 99,95

NINTENDO 64

Grundgerät	DT	289,95
Pad (alle Farben)	DT	59,95
Adapter (alles läuft)	DT	i.V.
1080°	US	159,95
Bio Freaks	US	i.V.
Bomberman World	JP	169,95
Diddy Kong	DT	99,95
Fighters Destiny	DT	139,95
Mario Kart	DT	99,95
Mystical Ninja	US	179,95
Nagano W. Games	DT	119,95
NBA Courtside	US	159,95
Shadow of Empire	DT	129,95
Lylat Wars	DT	139,95
WCW VS. NWO	DT	139,95
Yoshi Story	DT	89,95

PRIMALGAMES ONLINE:
http://www.primalgames.com

LAUFEND NEUE COOLE SONY & NINTENDO IMPORTE CALL !!!

IHR WOLLT DIE NEUESTEN SPIELE SOFORT MITNEHMEN, DANN SCHAUT IN UNSEREM SHOP EUROPA-GALERIE KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM VORBEI.



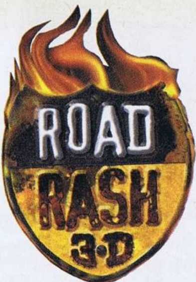


Versand per Nachnahme, Portofrei ab 250,- DM Softwarebestellung, sonst 10,- DM + NN. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.

PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631
FAX: 91 60 632

Entwickler: Buzz Puppet Productions, USA • **Produzenten:** Randy Breen, Hunter Smith • **Programmierung:** Ian Clarke, Scott Eklund, Cary Gee, Priamos Georgiades u.a. • **Grafik:** Jeff Smith, Daniel Wood, Anthony Fong, Manuela Jungmann, Sung Moon Kwon, Joel Mariano u.a. • **Sound-Konzeption:** Randy Eckhardt

Road Rash 3D





Die Konkurrenz soll ruhig kommen: Per Knopfdruck schwingt Ihr die Eisenkette. Laßt Ihr los, schlägt der Biker zu.

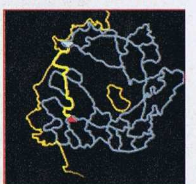


Der ganz normale Wahnsinn auf Amerikas Straßen: Mit 122 Stundenkilometern knattert Ihr übers Land und kickt dabei lästige Gang-Mitglieder aus dem Sattel. Neben dem Fußtritt habt Ihr auch zwei Faust-Attacken in petto – Abwechslung ist Trumpf...



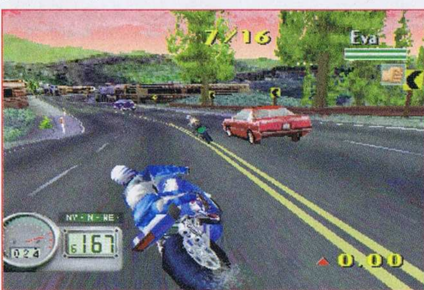
Burn-Out: Rechts unten zeigt Euch ein Entfernungsmesser die Distanz zum nächsten Fahrer vor oder hinter Euch.

Das Gebiet, das Ihr als Brutalo-Biker unsicher macht, ist als komplette Landschaft in Form von einzelnen Abschnitten auf der CD abgelegt. Je nach Kurs fahrt Ihr mal auf bekannten, dann wieder auf neuen Teilstücken durch die virtuelle Welt. Erstaunlicherweise fallen trotz kompletter Wahlfreiheit des Weges keinerlei Ladezeiten innerhalb eines Rennens auf – eine technische Meisterleistung, da Euch während der Fahrt zudem Vocal-Hardrock unterhält!



Wo fahren wir denn heute? Das "Road Rash 3D"-Straßennetz ist ganz schön groß!

PS Daß Liebhaber röhrender Motorräder keine Mimosen sind, ist allgemein bekannt. Daß sich rivalisierende Biker-Gangs vor jedem Zusammentreffen auf der Landstraße mit Baseballschläger und Stahlketten bewaffnen, ist allerdings selbst dem Harley-Fan neu. Dank kundiger EA-Designer wird Euch bei "Road Rash 3D" diese ruppige Lebensart nahegebracht. Als Neuzugang einer Gruppe kauft Ihr nach Euch erst eins von zwölf Motorrädern und lauscht akustischer Aufmunterung von den Veteranen: Wer sich Euch in den Weg stellt, wird plattgemacht, Polizeistreifen sehen nur Euren Auspuff, jeder umgerempelte Fußgänger bringt Euch zum Jubeln.



Spielt Ihr mit dem Digitalpad, nutzt Ihr zusätzlich zum Steuerkreuz die L/R-Taster für die präzise Kurvenlage.

Abhängig von Hubraumklasse und Schwierigkeitsgrad düst Ihr kreuz und quer durch ein viele Quadratkilometer großes Gebiet mit dichtbefahrenen Städten, weitläufigen Canyons und steilen Waldschneisen. Biegt Ihr trotz Wegweiser an den zahlreichen Kreuzungen falsch ab, hakt Ihr mit dem Sieg auch das hohe Preisgeld ab und genießt entspannt die Landschaft: "Road Rash 3D" plagt Euch nicht mit Rundkursen und Zeitlimits, sondern setzt Euch inmitten eines amerikanischen Distrikts aus – komplett mit Verkehr, Industrieanlagen und emsigen Bürgern. Entscheidet Ihr Euch trotz solcher Freiheiten für den schnellsten Weg ins Ziel, macht Euch auf einen harten Kampf gefaßt: 15 andere Fahrer malträtieren Euch pausenlos mit allem, was der bier-benebelte Körper hergibt: Fäuste fliegen, Ketten prasseln, Spraydosen dienen als Waffe und zur Not rammt Euch ein beleibter Pilot schnurstracks von der Strecke. Schafft Ihr den Platz auf's Podest, kassiert Ihr Lob, Cash und weitere Kursabschnitte.
Habt Ihr für den umfangreichen Wettkampf-Modus keine Zeit, fahrt Ihr ein einsames Zeitrennen, eine Einzelschlacht oder cruist nur zum Spaß. Warten mehrere Kumpels vor der Playstation, braucht Ihr Geduld: Im Mehrspieler-Modus dürfen die Fahrer nur nacheinander ran. *cb*







Drei von zwölf Motorrädern: Die Anfänger-Bikes kommen nur schwer auf Touren, die besten Modelle gehen ab wie Mittelstreckenraketen...

! Fazit in der ruppigen Sprache der Biker: Wer die Schnauze voll hat, immer im Kreis zu brummen, fährt erst mit "Road Rash" richtig ab - Die Rowdies bügeln querbeet durch die Pampa. Langeweile? Kannste vergessen, wenn die Gang Dir eins mit'm Schläger über den Helm zieht. Im Ernst: "Road Rash 3D" erlöst das Rennspielgenre aus dem ewigen Kreisverkehr. Canyons, Dorfidyllen, Innenstädte und Highways laden zu einer Besichtigungsfahrt ein, aufregende Hügel- und Talfahrten garnieren die Hatz. Die Steuerung ist simpel, aber präzise, das Gekicke der Biker allerdings in der Hitze des meist ruckligen Gefechts kaum sinnvoll: Zieht Ihr weitläufig an den Brutalo-Rockern vorbei statt zu schlägern, habt Ihr mehr Erfolg. Ein schräger, perfekt gestylter "Mords"-Spaß, den Motorradfahrer besser nicht zu ernst nehmen.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 77%

Road Rash 3D. ©1998 Electronic Arts. Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
70%	67%

Bock auf Bikes: Durchgestylter Mix aus Renn- und Prügelspiel. Action satt, Punkrock, Gewalt und gute Laune.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Tomy, J

Indy 500



Autorennen ohne Dramatik: Nur Einsteigern ist "Indy 500" zu empfehlen.

PS Wenn Ihr diese Zeilen lest, steht "Indy 500" schon drei Monate im Händlerregal. Hoffentlich habt Ihr auf den Test gewartet. Das actionbetonte Rennen spart sich jeglichen fahrerischen Realismus. Geht in den Kurven mal kurz vom Gas, drückt ansonsten ordentlich auf die Tube und biegt gelegentlich zur Boxen-Tankstelle ab – mehr ist nicht zu tun. Auch Euer Analog-Equipment braucht Ihr nicht anzustöpseln: Die Entwickler haben an allen Ecken und Enden geknausert. Im unverdienten Urlaub waren wohl auch die Streckendesigner; gerade mal vier Kurse haben sie davor abgeliefert – die Psygnosis-Konkurrenz protzt locker mit der vierfachen Anzahl. Die wenig detaillierte Grafik flitzt zwar flott und in drei Ansichten an Eurem Gefährt vorbei, doch die angeblich knapp 30 Kontrahenten lassen sich nur vereinzelt, aber niemals im Pulk blicken: Wird hier etwa geflunkert?
Vor vier Jahren wäre "Indy 500" O.K. gewesen, gegen die aktuelle Konkurrenz geht es aber unter wie eine Zündkerze in der Badewanne: Wer fürs gleiche Geld einen Ferrari haben kann, läßt den "Indy"-Trabi in der Garage. *cb*

SPIELSPASS 50%
HERSTELLER: JVC
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 53% | SOUND: 46%

Renner, die die Welt nicht (mehr) braucht: Im Zeitalter von "Gran Turismo" hat "Indy 500" keine Chance, auch nur die Einführungsrunde zu überstehen.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Grolier, GB

Perfect Assassin



Zettelwirtschaft: Die Paßwort-Notiz ist in zwei Schnipsel zerrissen – viel Spaß beim Suchen...

PS Ein Action-Abenteuer für Killer-Profis? Nein, denn der "perfekte Attentäter" ist ein friedfertiger Wandersmann in Blau, der sich in einem pixeligen Weltraum-Szenario als Detektiv versucht. Euer Bitmap-Character wandert über bildschirmgroße Planeten-Szenarien und taucht bei jedem Bildwechsel an anderer Stelle und aus neuer Perspektive auf. Die ständige Verwirrung ist nicht weiter schlimm, denn auch mit besserer Übersicht würde die Menüsteuerung keine schnellen Aktionen erlauben. Vielmehr plagt Ihr Euch mit einer komplizierten Inventarverwaltung und einem Simpel-Parser herum, der Euch Dialoge mit den grob gezeichneten Bewohnern erlaubt. Sogar Mimik prägt den Gesprächsverlauf – ein grimmiges Schmollen soll das Gegenüber zur Preisgabe von Informationen bewegen. Groliers "Perfect Assassin" ist nicht nur grafisch eine unglaubliche Frechheit, sondern empört auch spielerisch: Das träge, völlig banale Suchen von Winz-Objekten sowie die peinlichen Dialoge unterbieten sämtliche Adventure-Niveaus. Als "Gurke des Jahres" ein echter Geheimtip für alle Playstation-Trash-Sammler. *cb*

SPIELSPASS 17%
HERSTELLER: GROLIER
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 15% | SOUND: 31%

So spaßig wie ein fehlerhaftes Assembler-Programm: Dilettantisch inszeniertes Action-Abenteuer mit einer Spielmechanik wie vom anderen Stern.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind glücklicherweise nicht geplant.

second to none
Tel: 07171-928892
Computer- und Videospiele
Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei !!!
Händlerfax: 07171-928898
HTTP: //WWW.2ND2NONE.COM

SONY PLAYSTATION

Bloody Roar (dv)	89.-
Breath of Fire 3 (dv)*	89.-
Bushido Blade (dv)	89.-
Dark Omen (dv)	89.-
Deathtrap Dungeon (dv)	95.-
Diablo (dv)	89.-
Forsaken (dv)*	89.-
Frankreich 98 (dv)*	89.-
Gex 3D (dv)	89.-
Gran Turismo (dv)*	99.-
Indy 500 (dv)	89.-
Lucky Luke (dv)	95.-
Need 4 Speed 3 (dv)	89.-
One (dv)*	89.-
Pitfall 3D (dv)	95.-
Rascal (dv)	89.-
Reboot (dv)	89.-
Skullmonkeys (dv)	89.-
Time Shock (dv)	89.-
Theme Hospital (dv)	89.-
BOOT CHIP PSX **	25.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-
RGB Audio Kabel PSX	20.-

Alundra (us)	115.-
Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Bushido Blade 2 (jp)	129.-
Dead or Alive (us)	115.-
Deathtrap Dungeon (us)	115.-
Diablo (us)	115.-
Final Fant. Tactics (us)	115.-
Gex 3D (us)	99.-
Grand Turismo (us)*	115.-
King of Fighters 97 (jp)*	129.-
NBA in the Zone 98 (us)	115.-
NBA ShootOut 98 (us)	115.-
Need 4 Speed 3 (us)	115.-
Newman Haas Race (us)	115.-
One (us)	115.-
Parasite Eve (us)*	115.-
Pitfall 3D (us)	115.-
Point Blank (us)*	115.-
[redacted]	
Road Rash 3D (us)*	115.-
Saga Frontier (us)	115.-
San Fransisco Rush (us)	115.-
Street Fighter Coll. (us)	115.-
Tekken 3 (us)*	115.-
WCW Nitro (us)	115.-

NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	289.-
Bomberman (dv)	75.-
Cruis´n World (dv)*	89.-
Diddy Kong Racing (dv)	75.-
Fighters Destiny (dv)	129.-
Forsaken (dv)*	129.-
Frankreich 98 (dv)*	135.-
NBA Courtside (dv)*	89.-
NBA Pro (dv)*	135.-
NHL Breakaway (dv)	125.-
Snowboard Kids (dv)	89.-
WCW vs NWO (dv)	135.-
Yoshi´s Story (dv)	85.-
Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	55.-
Lenkrad incl. Rumble	139.-
Memory Card 4Meg	59.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Rumble Pack inkl. MC	59.-
Rumble Pack ohne Batt.	29.-

TEKKEN 3
GRAN TURISMO THE REAL DRIVING SIMULATOR
DEALER AGAINST GAME-PIRACY

Ladenlokale
GAME OVER! Postgasse 9 73525 Schwäbisch Gmünd 07171-928893
FUN Computer Schwesternstr. 20 87700 Memmingen 08331-47499
Hall of Games Peterstor 11 36037 Fulda 0661-77726

PSX Multinorm Incl. RGB Audio dt/us/jp 350,- DM

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

Öffnungszeiten :
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM + 3 DM Nachnahmegebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen ! ** nur dt/us/jp
Inh.: Greter / Stubenvoll GbR - 2nd2none - Lorcher Str. 110 - 73529 Schwäb. Gmünd

Entwickler: Namco, Japan

Point Blank



Kommt ein Kuckuck geflogen, schieß ihn einfach ab: Das Federvieh habt Ihr voll erwischt, auf die Bomben schießen hingegen nur Lebensmüde.





Im Playstation-exklusiven "Suche"-Modus plaudert Ihr mit hübschen Mädchen oder kauft im Laden eine MG

Doppelt gemoppelt: "Point Blank" wird als PAL-Fassung in zwei Ausführungen veröffentlicht. So erscheint das Spiel im Juli



G-Con45: Namcos superexakte Lichtpistole erlaubt pixelgenaue Treffer.

ohne G-Con45 – Besitzer von Namcos anderem Gun-Shooter werden also nicht zum Mitkauf einer zweiten Knarre gezwungen – wie in den USA geschehen. Wollt Ihr aber Gun und Spiel-CD in einem, nehmt einfach das zeitgleich erscheinende Paket für rund 170 Mark.

PS Nachschub für Lightgun-Fans: Namco veröffentlicht mit „Point Blank" das zweite Ballerspiel für die „G-Con45"-Knarre. Im Gegensatz zum üblichen Rambo-Szenario kommt diese Automatenumsetzung ohne Gewalt und Blut aus; „Point Blank" hat sich dem Schießbuden-Gedanken verschrieben: Ihr ballert Euch alleine oder zu zweit in drei Schwierigkeitsgraden durch 16 von 73 unterschiedliche Spielstufen. Für Abwechslung ist durch die Unterteilung in acht Aufgabenkategorien gesorgt: So wandelt Ihr mal auf den Spuren von Wilhelm Tell und müßt mit einem gezielten Schuß den Apfel treffen, mal zerstört Ihr ein Auto durch Dauerfeuer. Andere Szenarien fordern mehr Euer Reaktionsvermögen, wenn Ihr plötzlich aufklappende Pappfiguren erlegt oder in einem Regal in Sekundenschnelle das richtige Stofftier sucht. In anderen Spielstufen räumt Ihr die Ziele in vorgegebener Reihenfolge ab oder beschützt zwei Comic-Forscher vor hungrigen Geiern und beißwütigen Piranhas. Allen Aufgaben ist das harte Zeitlimit gemein, dafür gibt's Munition meist unbegrenzt. Tückisch sind die auftauchenden Bomben: Schießt Ihr sie irrtümlich ab, kostet Euch das ebenso ein Leben wie das Nichterfüllen der gestellten Aufgabe.



Extra für Solo-Spieler: Der "Suche"-Modus verbindet die Gun-Ballerei mit einer ulkigen Rollenspiel-Handlung.

Der getreuen Umsetzung des Automaten spendierte Namco einige Extras: Im Training übt Ihr beliebig einzelne Szenarien und studiert Eure Abschußquote in der Statistik. Der neue Party-Modus bietet weitere Spielvarianten (KO-System, Teamwork) für bis zu acht Personen, ungeübten Spielern werden durch einstellbares Handicap bessere Chancen eingeräumt. Nur für Solospieler gedacht ist der "Suche"-Modus: In diesem einfachen Rollenspiel steuert Ihr mit dem G-Con45 zwei Forscher mit über eine Insel und sucht die legendäre "Kanonenkugel". Durch Duell-Siege gegen Bosse erspielt Ihr Euch weitere Trainings-Szenarien. Dabei sammelt Ihr Gegenstände, Hit- sowie Erfahrungspunkte und erfahrt in Gesprächen mit Händlern und Gasthausbesuchern, was es mit der "Kanonenkugel" auf sich hat. *us*

! Namco zeigt, daß Lightgun-Spiele nicht brutal sein müssen: Technisch erreicht „Point Blank" nur den gehobenen Durchschnitt, dennoch macht das quietschbunte Schießbuden-Spektakel mehr Spaß als "House of the Dead" und andere Hardcore-Automatenumsetzungen. 73 Spielstufen und ein launiger Zweispieler-Modus, in dem Ihr Euch gegenseitig die begehrten Ziele abjagt – praller Spielspaß für Wochen. Gelungen sind auch die Playstation-Extras: In den Übungsmodi tobt Ihr Euch nach Herzenslust in Eurer Lieblingsumgebung aus, die "Party"-Optionen reizen selbst hartgesottene Konsolen-Kritiker zu einem Spielchen. Das ungewöhnliche "Suche"-Adventure verliert zwar nach einmaligem Durchspielen an Reiz, motiviert Euch aber bis dahin durch eine skurrile Handlung und die Aussicht auf zusätzliche Spielstufen.



ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 83%

POINT BLANK
©1994 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
namco

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	66%

Krachig buntes Lightgun-Spektakel mit 73 Schießbuden und feinen Extras: Unblutig, fordernd und ungemein motivierend.

AB 12



Sechs der 73 abwechslungsreichen Schießbuden: Mal müßt Ihr möglichst schnell feuern (Bild links), mal grübeln und kombinieren (ganz rechts).

Andere Versionen
Den Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 12/97. Umsetzungen sind nicht geplant.

Nintendo 64	
Blast Corps	**109,95**
Bomberman	89,95
Bust a Move 2*	109,95
Cruisn USA	89,95
Dark Rift	119,95
Diddi Kong Racing	89,95
Extreme G	**119,95**
Fighters Destiny	139,95
Forsaken	**129,95**
Goemon 3D	139,95
Intern. Superstar Soccer	**99,95**
Lamborghini	129,95
Mischief Makers	89,95
NBA Courtside*	89,95
NBA Pro	139,95
NFL Quaterback '98	129,95
NHL Breakaway	**129,95**
StarFox/LylatWars	89,95
Star Wars	129,95
Tetrisphere	89,95
Turok e uncut 99,95/dt	**79,95**
WCW vs NWO	139,95
Yoshis Story	**89,95**
Lenkrad, MadCatz	129,95
Rumble Pack original	29,95

PlayStation	
Actua Golf 2	79,95
adidas Power Soccer 2	79,95
Alien Trilogie - uncut, e	49,95
Alundra*	**89,95**
Ark of Time	89,95
Auto Destruct	89,95
Beast - Bloody Roar	**79,95**
Baphomets Fluch 2	89,95
Batman & Robin*	89,95
Breath of Fire 3*	**99,95**
Bug Riders	79,95
Bushido Blade	**89,95**
Bust a Move 2	49,95
Bust a Move 3	69,95
CART WorldSeries*	89,95
Critical Depth	79,79
Constructor*	89,95
Dark Omen-Warhammer2	89,95
Destruction Derby 2	49,95
Deathtrap Dungeon	**89,95**
Diablo	89,95
Caesars Palace(Spielcasino)	89,95
Castlevania	89,95
Command&Conquer 2	99,95
Crash Bandicot	49,95
Crash Bandicot 2	89,95
Croc	89,95
Courier Crisis	69,95
Destruction Derby 2	49,95
Extreme Snowbreak	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	**89,95**
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
Forsaken	**89,95**
G-Police	99,95
Gex 3D	89,95
Golden Goal '98	89,95
Gran Turismo	**99,95**
Grand Theft Auto	89,95
Herc's Adventure	89,95
Indy 500	89,95
Int.SupSoc. del *oder* Pro je	49,95
J. McGrath SupCross*	**89,95**
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Judge Dredd	89,95
K1 Arena Fighters	99,95
Lost Vikings 2	49,95
Lucky Luke	99,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Mass Destruction	49,95
Maximum Force	89,95
Men in Black*	89,95
Motorhead	89,95
WCW vs The World	99,95
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Micro Machines V3	49,95
Nagano Winter Olympics	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98	99,95
Need for Speed 3	89,95
Newman Haas Racing	89,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Breakaway '98	89,95
Nightmare Creatures	**89,95**
Nuclear Strike	79,95
Oddworld-Abe's Oddy.	**69,95**
Overblood	89,95
Parasite Eve, US	**call**
Pandemonium 2	89,95
Powerboat Racing	89,95
Porsche Challenge	49,95
Pro Pinball - Time Shock	79,95
Perfect Weapon	79,95
Rayman	49,95
Resident Evil Director Cut	**79,95**
Risiko	89,95
Rascal	89,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Skull Monkeys	**89,95**
Soulblade	49,95
Soviet Strike	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign	84,95
Starfighter 3000	39,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Supersonic Racers	49,95
Track & Field	49,95
Treasure of the Deep*	89,95
Tekken 2	49,95
Tekken 3, US	**call**
Tomb Raider 1	49,95
Tomb Raider 2	**89,95**
Touring Car Champ.	89,95
Theme Hospital	89,95
	149,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus*	99,95
V Rally	**79,95**
Vigilante V8*	89,95
Warcraft 2	**79,95**
WCW Nitro*	99,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95
WWF in Your House	34,95
Umbau dt/us/jp in 48h	**39,95**
Chip für Selbsteinbau	**9,95**
Gun mit Laserpointer	89,95

129,95* N64 — 89,95* PSX — FRANKREICH 98 DIE FUSSBALL-WM

99,95 — ONE — PlayStation

99,95 — Gran Turismo

99,95* — Breath of Fire

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030-627 09 154

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. Versand: Vorkasse 7 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN, **Kreditkarte** 9,90 DM Porto; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich **!Ab 400 DM Ratenkauf möglich.**

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

ZAPP GAMES

NINTENDO 64 — PlayStation — SEGA SATURN

A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

PLAYSTATION IMPORT

BREATH OF FIRE 3	US 129,80
TACTICS OGRE	US 129,80
AZURE DREAMS	US129,80*
GRANSTREAM SAGA	US129,80*
BIOFREAKS	US 129,80
EINHÄNDER	US 129,80
BLASTO	US 119,80
TEKKEN 3	US 129,80
DEAD OR ALIVE	US 119,80
PARASITE EVE	JP 149,80
BRAVE FENCHER M.	JP 149,80*
SOKEIGI	JP 149,80*
GUILTY GEAR	JP 139,80*
R-TYPE DELTA	JP 149,80*
THUNDERFORCE V	JP 149,80*

UND VIELE MEHR....

PLAYSTATION PAL

FRANKREICH 98	99,80
FORSAKEN	99,80
GOLDEN GOAL 98	99,80
GRAN TURISMO	99,80
GHOST IN THE SHELL	99,80*
BATMAN & ROBIN	99,80*
POINT BLANK	99,80*
VERSUS	99,80*
ALUNDRA	99,80*
KULA WORLD	89,90*
PREMIER MANAGER	99,80*

UND VIELE MEHR...

SATURN

PANZER SAGA	PAL	99,80
Z	PAL	99,80
MAXIMUM FORCE	PAL	99,80
SHINING FORCE 3	PAL	99,80*
RIVEN	PAL	99,80*
BURNING RANGERS		99,80*
CASTLEVANIA	JP	119,80*
RADIANT SILVERGUN	JP	129,80*
POCKET FIGHTER+RAM	JP	159,80*
POCKET FIGHTER SOLO	JP	119,80*
DEEP FEAR	JP	I.V.*
CAPCOM GENERATIONS	JP	I.V.*
LUNAR 2	JP	I.V.*
MAGIC KNIGHT RAYEARTH		I.V.*

UND VIELE MEHR...

NINTENDO 64

FORSAKEN 64	149,80*
FRANKREICH 98	149,80*
NBA COURTSIDE	I.V.*
BANJO KAZOOIE	I.V.*
GT 64	I.V.*
HOLY MAGIC CENTURY (DAS ERSTE RPG FÜR N64!)	I.V.*
BUST A MOVE	I.V.*

PC CD IMPORTE

SPEC OPS	US 99,80
FORSAKEN	US 89,80
MIGHT&MAGIC 6	99,80
OF LIGHT & DARKNESS	89,80
ARMY MEN.	89,90*
UNREAL	99,80*
KRYPTIC PASSAGE	54,80*
DEER HUNTER	59,80

(HIRSCHJAGDSIMULATION: BESCHEUERT ABER GENIAL!)

NEO•GEO

METAL SLUG 2 CD	I.V.*
BLAZING STARS CD	I.V.*

WEITERE TITEL AUF ANFRAGE!

GAME BOY - WIEDER LIEFERBAR:
FINAL FANTASY ADV/ LEGEND 1-3 JE 89,80

HINTBOOKS
FF TACTICS/TACTICS OGRE/ TEKKEN 3/BREATH OF FIRE 3/ SAGA FRONTIER U.V.M. JE 34,80

ACTIONFIGUREN
LARA CROFT 49,80
FINAL FANTASY Original Bandai US Assortment/4 Figuren: Aerith, Tifa, Cloud, Barett, Chocobo, Frosch zusammen nur 99,80
AB JUNI: RE Figuren exklusiv! i.V.

***TITEL BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR. ANGST, EINEN WICHTIGEN TITEL ZU VERPASSEN? EINFACH VORBESTELLEN UND DANN AUCH DIE VERSANDKOSTEN SPAREN!!!**

☎ 06131/23 04 92

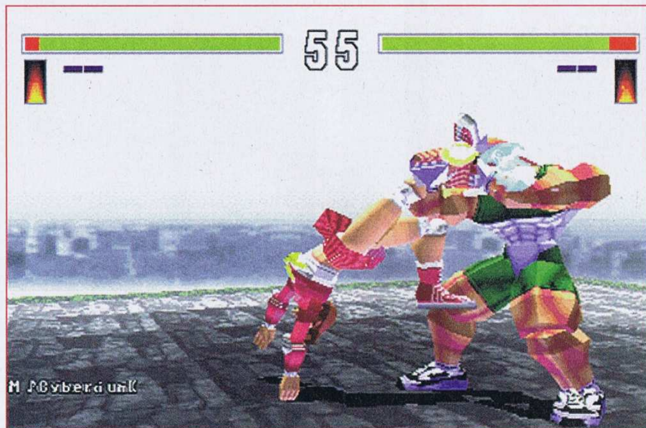
Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme

Entwickler: Polygon Magic, USA

VS



Nur nach einer Combo dürft Ihr zum Wurf ansetzen: Ist der Gegner nicht benommen, kontert er jeden Schleuderversuch locker aus.



Mädels bestechen durch Beweglichkeit, die Homeboys sind langsamer, jedoch wesentlich stärker.

In den Ladepausen fordert Euch die Playstation zum Puzzel-Duell: Setzt das Gesicht Eures Kämpfers schneller als die CPU zusammen! Wer keine Lust hat, darf mit der Start-Taste abkürzen.

BLANK BLANK NOW LOADING

PS Nachdem THQ mit hochwertigen Wrestling-Spielen Prügelkompetenz bewies, wagen die Amerikaner mit "VS" erste Schritte im Beat'em-Up-Genre. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen stammen die 16 "VS"-Schläger aus der gleichen Stadt und gehören insgesamt vier zerstrittenen Gangs an. Während die Collage-Bande auf Luxus-Kampftechniken wie Kung Fu und Aikido setzt, vertrauen die Straßen-Homies auf unbarmherzige Faustschläge. Die Jungs von der Beach-Gang wirbeln dem Feind ihre Kicks um die Ohren, im Vorstadtviertel herrscht der kompromißlose Streetfighting-Stil. In zahlreichen Duell- und Ausscheidungsmodi fordert Ihr Eure Gangkumpane oder eine feindliche Bande heraus und beweist Eure Vorherrschaft auf der Straße.
Vor der Stadtbibliothek, in düsteren Hinterhöfen, auf dem Basketballplatz oder im zwielichtigen Chinatown stellt Ihr Euch den Gangsta-Fightern: Je ein Feuerknopf gilt für Schlag, Kick und Ausfallschritt, auf die anderen Tasten dürft Ihr beliebige Kombinationen legen. Mit Hieb und Seitwärtsschritt führt Ihr einen Wurf aus: Nur wenn Euer Gegenüber torkelt oder gerade zu einem Hieb ansetzt, ist er Eurem Griff ausgeliefert. Erwartet er jedoch Eure Attacke, kontert er sie locker aus. Drückt Ihr alle Tasten gleichzeitig, streckt Ihr den Gegner mit einem der gefürchteten Unblockable-Moves nieder. Mit einfachen Richtungskommandos variiert Ihr Eure Attacken und setzt sie zu Combos zusammen, Sprünge sind leider nicht möglich. Fast Ihr alle Angriffsaktionen zusammen, ergeben sich rund 15 Hiebe und Combos pro Nase – im Vergleich zu anderen Prügelhelden stehen die "VS"-Recken etwas einfallslos da.
Die Hintergründe sind nicht animiert, nur am Bahnhof rauscht alle paar Sekunden eine U-Bahn vorbei. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Schauplätze nicht begrenzt: Wie auf der Baustelle dürft Ihr am Bahnsteig den Feind ins Abseits schubsen, auf dem Basketballplatz drängt Ihr Euren Gegenüber an den Zaun und schlagt unbarmherzig auf den Wehrlosen ein. Continues gibt's übrigends keine: Sind alle Mitglieder Eurer Gang aufgemischt, werdet Ihr aus der Stadt gejagt und seid das Gespött der Straße. *oe*



Unfair: Liegt Euer Gegner am Boden, deckt Ihr ihn erst recht mit Hieben ein.

! Mit "VS" hat sich THQ nicht mit Ruhm bekleckert: Euren Kämpfern fehlt Prügel-Knowhow (z.B. Sprungkicks), die wenigen Hiebe habt Ihr bereits nach zwei Runden ausgereizt. Die Schläger wirken undynamisch und träge, die Kollisionsabfrage ist so ungenau, daß die Hälfte aller vermeintlichen Treffer ins Leere gehen. Die Idee mit den konkurrierenden Straßengangs finde ich prima, doch nur ein anständiger Story-Modus (wie in "Art of Fighting") hätte dem Konzept Sinn gegeben. Die Rock- und Groove-Sounds im Hintergrund passen nicht zum Spiel, schonungsloser Gangsta-Rap und echte Rave-Musik wären stilechter. Auch die unansehnliche Polygon-Grafik gibt Grund zum Mosern: Eure Schützlinge sind klobig und kantig, bei Nahaufnahmen fallen die Schläger aus dem Bild oder bedecken mit ihrem Hintern den ganzen Bildschirm!

OLIVER EHRLE



Beim Knochenbrechen hört Ihr das Knacken: Nur Wrestler können Hebel auch im Liegen ansetzten.

Stage-Knockoff: Im U-Bahnhof lockt Ihr den Feind an den Bahnsteig und schubst ihn auf die Gleise.

SPIELSPASS 52%

VERSUS ®& TM 1997 THQ, INC. THQ IS A REGISTERED TRADEMARK OF THQ, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1997 POLYGON MAGIC INC.

HERSTELLER: THQ

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK: 56%

SOUND: 60%

Schlampiges Gangsta-Prügelspiel mit kantigen, undynamischen Pentagonisten: Nur wenige Moves und unpassender Sound.

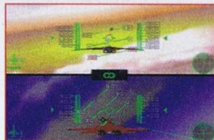
AB 16

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Paradigm, USA • **Spieldesign:** Armored Cruiser, N. Kudou & Kousi • **Programmierung:** Brad Robnett, Drew Powers, Angus Henderson, u.a. • **Grafik:** Raymond Arriaga, Robert Gaines, Matthew Leese u.a. • **Sound:** Kouji Shiina

Aerofighters Assault





Panzerboss im Anrollen: Fliegt Schleifen und ballert mit eisernem Daumen!

N64

Die teuflische Untergrundorganisation Phutta Morgana strebt nach der Weltmacht: Ihre künstliche Flutwelle überschwemmt die Küstengebiete, gleichzeitig überfallen Phuttas Streitmächte die demokratischen Staaten. Stealth-Bomber donnern über die großen Städte von Amerika, Mechspinnen, Flottenverbände und Panzertruppen rücken zu Land und zu Wasser vor. Nur eine geheime Staffel der UN-Luftwaffe, die "Aerofighters", können den Sturmtruppen trotzen. Hinter dem Steuer einer F14B-Tomcat, FS-X, A-10A Thunderbolt oder einer Su-35 Super Flankers düst Ihr an der Seite Eurer Wingmen in zehn Krisengebiete. Aus der Rücken- oder Cockpitperspektive nehmt Ihr Panzer, U-Boote, Düsenjäger aufs Korn, mit MG-Feuer, Zielsuchraketen und Splittergranaten schickt Ihr die Bösewichte in die Hölle. Das Ziel jeder Mission ist der mächtige Levelboss, eine besonders stämmige Kriegsmaschine. Habt Ihr ihn erledigt, flüchten die Geleittruppen. Im Kampf verraten Euch umfangreiche Cockpit-Anzeigen Flughöhe und Geschwindigkeit, Tankfüllung, Kurs und vorrätige Waffensysteme.
Zusammen mit einem Kumpel wählt Ihr den Zweispieler-Modus und bekriegt Euch via horizontalem Splitscreen in drei Lufträumen; Felsen und Eisberge bieten Euch Deckung. *oe*

!

In "Aerofighters Assault" kümmert Ihr Euch ausschließlich um den Levelboss: Für die übrigen Gegner sind Zeitlimit und Sprit zu knapp. Demnach fliegt Ihr ständig Schleifen um einen einzigen Megafeind, nur ein Level bietet Euch spektakuläre Luftkämpfe mit einem Schwarm wendiger Stealth-Bomber. Habt Ihr alle geheimen Levels aufgespürt ist "Aerofighters Assault" für Solisten ausgereizt - nur der hervorragende Zweispielermodus lockt dann noch an die Front. Unterm Strich ist das Modul ideal für Simulations-Einsteiger: Die Analogsteuerung ist weich und ermöglicht saubere Loopings und Schleifen, die Missionen schafft Ihr nach ein bis zwei Versuchen. Für Luftkampfstimmung sorgen außerdem mächtige Explosionsschwaden und blitzende Lensflare-Effekte.



OLIVER EHRLE

64 BIT

SPIELSPASS 67%

HERSTELLER: VIDEO SYSTEM
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 69%
SOUND: 76%

D

AB 16

Ruckliges Ballerspiel mit Flugsimulatoreinflüssen, wallenden Explosionen und hervorragendem Zweispieler-Modus.

Andere Versionen
Den ausführlichen Importtest findet Ihr in MAN!AC 2/98.

!! Nur für Händler !!

Tradelink
Spielegroßhandel

Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

Playstation
Saturn
N64
SNES

Händleranfragen unter:
Tel.:
07461/79001
07461/79002
Fax:
07461/79003

MEGA GAME POINT
Der Videospielprofi in Dresden

SONY PSX

Gran Turismo dt+Memory	109,95
Power Boat dt	69,95
Tekken 3 us	109,95
Bushido Blade 2 jp	99,95
Indy 500 dt	59,95
Forsaken dt	79,95
Diablo dt	89,95
One dt	89,95
Need for Speed 3 dt	89,95
Deathtrap Dungeon dt	99,95

NINTENDO 64

Forsaken dt	139,95
3D-Shooter dt	149,95
Cruis`n World	89,95
Yoshis Story dt	89,95
Fighters Destiny dt	129,95

NEO GEO

Alpha Mission2	99,95
Mutation Nation	119,95
Robo Army	119,95
Ninja Combat	119,95
Top Players Golf	109,95
King of Fighters 94	249,95

Ankauf und Inzahlungnahme von PSX-N64-NEO GEO
Bodenbacher Str. 30 - 01277 Dresden
HOTLINE: 0351/252 66 11
Ladenpreise können abweichen

GAME SHOP
Paul-Hindemith-Str. 10 37574 Einbeck

Wir **kaufen und verkaufen** laufend gebrauchte Spiele und Konsolen von Playstation, Nintendo 64, SNES, Mega Drive, Atari Lynx, Game Gear, Game Boy, Virtual Boy, Sega Nomad und PC-Spiele. Andere a.A.

Auch Inzahlungnahme dieser Artikel beim Kauf einer Playstation oder N64

Tel/Fax: 05561/3094

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:		SEGA SATURN:			
Gran Turismo JP	109,90	Burning Rangers DT	99,90	Langrisser 5 JP	129,90
Breath of Fire 3 US	119,90	Panzer Dragoon Saga DT	99,90	Radiant Silvergun (Juli)	129,90
Saga Frontier US	119,90	Advanced World War JP	119,90	Shadows Of The Tusk	129,90
Tactics Ogre US	119,90	Castlevania X JP	119,90	Soldivide (Shooter) JP	129,90
Tekken 3 JP/US	ab 119,90	Pocket Fighter (4MB)	ab 119,90	Vampire Savior JP	ab 129,90
Dead Or Alive JP	139,90	Shining Force 3 Epis. 2	119,90	Gun Griffon 2 JP	139,90
G-Darius JP	139,90	Terra Diver JP	119,90	Lunar 2 Et.Blue 2 CDs	139,90
Soukaigi (Square JP)	139,90	Dragon Force 2 JP	129,90	Sakura Wars 2 JP	139,90
Silhouette Mirage JP	139,90	Battle Garegga (Shooter)	129,90	Thunderforce 5 JP	139,90
Thunderforce 5 JP	139,90	Dead Or Alive JP	129,90	Doukoku (Anime Erotik)	149,90
Parasite Eve JP	149,90	GT 24 (Racing, Jaleco)	129,90	Grandia JP	149,90
Azure Dreams RPG US	i.V.	House o.t. Dead JP	ab 129,90	Pia Carrot (Anime Erot.)	149,90
Lunar Silver Star Story	i.V.	King of Fighters '97	ab 129,90	Deep Fear (Juli)	i.V.
				Wachenröder (Juli)	i.V.

JETZT VORBESTELLEN!
Radiant Silvergun (Sat, Juli)
R-Type Delta (PSX, Juni)
E3 Messe Video (Anfang Juni)

MAGAZINE:
Gamefront DT 5,80

Komplettlösungen/Movelisten
Tekken 3, Grandia, uvm.

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM 40,00.

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237



Entwickler: Namco, Japan • **Produzent:** Shigeru Yokoyama • **Spieldesign:** Tsuyoshi Kobayashi • **Programmierung:** Minoru Takayama, Kenji Nakano • **Grafik:** Yoshihiko Arai, Hideki Tanaami, Mika Tominaga, Hideyuki Mitani u.a. • **Sound:** Eriko Imura, Junko Ozawa, Kanako Kakino



Klonoa
Door To Phantomile



Hitzige Hüpferei durch den Sonnentempel Coronia: Auf der Suche noch vier gestohlenen Leuchtkugeln bedrängen Euch gepanzerte Gegner und tödliche Lavagruben.



Baby-Fisch Karal wartet sehnsüchtig auf seine Befreiung:Habt Ihr den Käfig geöffnet, geht's weiter zum Endgegner.

Habt Ihr alle Einwohner aus ihren Alpträumen befreit (siehe Tips im "Last Resort"-Teil dieser Ausgabe), könnt



Die Völker von Phantomiles: Sind alle Bewohner gerettet, taucht links oben die Extra-Vision auf.

Ihr die „Extra-Vision“ anwählen. Schafft Ihr auch diese, wird das Musik-Menü freigeschaltet. Das ist nicht leicht: Im Gegensatz zum sonst moderaten Schwierigkeitsgrad verlangen



Sprungfolgen wie diese verlangen von Euch absolute Pad-Beherrschung!

hier extrem harte Sprungsequenzen auch Profis das letzte ab – kein noch so kleiner Fehler wird Euch verziehen.

PS Der garstige Ghadius hat die Diva Lephise entführt und will ganz Phantomile in einen Alptraum verwandeln. Um ihn aufzuhalten, macht Ihr Euch auf den Weg durch zwölf Levels voller Gegner und Gefahren. Ihr bewegt Euch zwar durch eine Polygon-Landschaft, seid aber wie bei „Pandemonium“ auf Lauf-Pfade festgelegt.

Haltet Ihr bei einem Sprung den Knopf länger gedrückt, flattert Klonoa am höchsten Punkt mit seinen Fellohren: So hält er sich länger in der Luft und kommt damit auch über große Abgründe.

In „Klonoa“ sind alle Feinde gegen Eure Sprünge immun. Um sie zu besiegen, braucht Ihr Euren Windring: Dieses Schmuckstück wirft auf kurze Entfernung einen Windball. Trefft Ihr dabei einen Unhold, wird dieser wehrlos aufgeblasen, Ihr tragt ihn dann mit Euch herum. Schleudert Ihr den Ballon-Gegner weg, aktiviert Ihr damit Schalter oder räumt Hindernisse aus dem Weg. Außerdem vollführt Ihr mit Hilfe des Rings den sogenannten Doppelsprung: Hüpft Ihr mit einem gefesselten Monster und schleudert es unter Euch weg, springt Ihr gleich noch mal so hoch und erreicht so entlegene Plattformen.



Gefahren des Dschungels: Ihr wollt die Kiste hinten abschießen, doch drei Feinde haben etwas dagegen.

Neben Diamanten und Schlüsseln sucht Ihr zusätzlich in jedem Level sechs versteckte Alpträume: Ihr braucht diese zwar nicht, um das Spiel erfolgreich zu beenden, aber erst wenn Ihr alle habt, könnt Ihr Euch am versteckten Bonuslevel versuchen.

Klonoa beginnt sein Abenteuer im Winddorf und kommt dabei bis zum großen Finale im Mondreich durch märchenhafte Gegenden: So schlagt Ihr Euch durch eine verlassene Mine oder an einem nach oben fließenden Wasserfall vorbei, später hangelt Ihr Euch im Sonnentempel über verschwindende Plattformen. Am Ende jeder zweiten Spielstufe trefft Ihr auf taktisch abwechslungsreiche Endgegner, bis Euch nach dem letzten Level Ghadius selbst gegenübertritt. Habt Ihr ihn besiegt, ist Phantomile aber noch nicht endgültig gerettet... *us*



Gruseltour im Geisterschloß: Auf dem Weg durch die verwunschene Burg trachten Euch Gespenster nach dem Leben.

! Wenn Klonoa durch die Reiche von Phantomile springt und sich mit Gegnern herumschlägt, die putziger sind als die versammelten Hauptdarsteller der Hüpfkonkurrenz, werden selbst Hüpf-Muffel schwach. Fantasievolle Spielstufen wie Wasser- und Mondreich werden technisch makellos präsentiert, nur bei den Story-Sequenzen hätte ich mir etwas weniger verpixelte Sprites gewünscht. Dank Verzweigungen und ausgeklügelter Routen sind die abwechslungsreichen Levels nicht so linear wie in "Pandemonium" und bereiten Euch einen Heidenspaß, die fehlende Bewegungsfreiheit vermißt Ihr nie. Nur die Kürze der Namco-Traumreise trübt das Vergnügen, das beschwingte Fantasy-Musik und originelle Endgegner fein abrunden. "Klonoa" ist ein Muß für Playstation-Hüpfspieler – egal welchen Alters!

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS **87%**

KLONOA – Door To Phantomile – namco

TM & © 1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER: NAMCO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 82%

Märchenhaft und grandios in Szene gesetztes Jump'n'Run: Immer fair und motivierend, für Profis aber etwas zu leicht und zu kurz.

AB 6



Zwischendurch fordern Euch Schalterrätsel: Während das linke einfach ist, mußt Ihr beim mittleren etwas grübeln. Ganz rechts ein Bild von Obermotz Ghadius.

Andere Versionen
Den Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 3/98. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Pony Canyon, J

Phat Air



Extreme Snowboarding



Nur bei Schanzen lohnt sich das Tricksen: Beim Sprung aus dem Stand gibt's für "Grabs" keine Punkte.

PS Wer im Frühsommer noch immer von Pulverschnee und blauen Flecken träumt, ist bei "Phat Air" genau richtig: Mit einem von fünf Snowboard-anfängern stellt Ihr Euch den sechs Disziplinen Rennen, Zeitfahren und Doppelslalom, Super Slalom, Half Pipe und Straight Jump. Für Erfolge kassiert Ihr Skill-Punkte, mit denen Ihr Eure Schützlinge zu erfahrenen Profis aufbaut. Auf neun Pisten brettert Ihr todesmutig abwärts, nutzt Schanzen und Huckel für gewagte Sprünge. Anders als bei der Snowboard-Konkurrenz lenkt Ihr zur Beschleunigung nach oben. Mit den Zeigefingertasten legt Ihr Euch in die Kurve, der "Slide" verringert jedoch Eure Geschwindigkeit.

Zwölf Kunststücke (u.a. Grabs, Spins und Line Air) vollführen Eure Sportler mit kombinierten Richtungs- und Feuerknopfkommandos. Jedoch gelingt Euch im Sprung meist nur ein Manöver, ein flexibles Combosystem wie in "1080° Snowboarding" gibt es nicht. Board-Physik und Spiellogik sind eigenwillig: Wenn Ihr gegen einen Felsen donnert, dreht Euer Held um und fährt den Berg wieder hoch, für ein Kunststück mit anschließender Bruchlandung kassiert Ihr mehr Punkte als für einen normalen Sprung mit gelungener Landung. *oe*

"Phat Air" überzeugt mit malerischen Gebirgsoptiken, massig Spielmodi und motivierenden Upgrades: Einen Schützling bis an seine Leistungsgrenzen aufzubauen und dann einen Kontrahenten zu fordern, sorgt für Spaß und Spannung. Als Anfänger seid Ihr jedoch lahm - wie der letzte Loser zuckelt Ihr den Berg hinunter. An der Spiellogik hätten die Entwickler besser noch gefeilt: Punkte kassiert Ihr nur für Sprünge über Schanzen, obwohl gerade der Freistil-Modus von ausgefallenen Moves über Stock und Stein lebt. Die Kollision am Pistenrand ist ungenau: Ihr steht bis zum Knie im Tiefschnee und bleibt wie durch Zauberhand an einem Felsen Meter daneben hängen! Auch die Polygonblitzer legen offen: "Phat Air" gründet auf einem guten Konzept, das überhastet umgesetzt wurde.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 60%

HERSTELLER	PONY CANYON
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	69%
SOUND	62%

Mittelmäßiges Snowboardspiel mit Upgrades und seltsamer Spiellogik: Design- und Grafikfehler trüben den Pistenspaß.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Game It!

Titel des Monats Juni (PSX): Gran Tourismo 89,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Diablo 89,99
F1 '97 89,99
Final Fantasy 7 89,99
GTA 79,99
Lucky Luke 89,99
Need for Speed 3 89,99
Nightmare Creatures 79,99
One 84,99
Resident Evil Dir. Cut 79,99
Tomb Raider 2 89,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.4.98
** = noch nicht verfügbar am 13.4.*
N = *Neu!* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX
Abe's Oddysee 77,99
Abe's Oddysee 2* 79,99 N
Ace Combat 2 84,99
Actua Eishockey 89,99
Actua Golf 2 84,99
Actua Soccer 39,99
Actua Soccer 2 84,99
Actua Tennis 2* 84,99
Adidas Soccer 2 87,99
Agent Armstrong 74,99
Air Combat Plat. 39,99
Alien Triology 42,99
Alundra* 79,99
Armored Core* 79,99
Atari Arcade Hits 69,99
Atari Arcade Hits 2* 74,99
Auto Destruct 89,99
B-Movie* 79,99 N
Baphomets Fluch 2 79,99
Batman & Robin* 89,99
Battle Arena Tosh3 79,99
Battle Stations 77,99
Beast Wars 79,99
Bio Freaks* 72,99 N
Blaze & Blade* 94,99
Bloody Roar 79,99
Breath of Fire* 87,99 P
Broken Helix 84,99
Bug Riders 74,99
Buggy* 94,99
Bushido Blade 79,99
Bust a Move 2 42,99
Bust a move 3 59,99
Car Combat Game* 79,99 N
Castlevania 79,99
Caesar's Palace 79,99
Cart World Series* 74,99
Cheatbuch 24,99
Clocktower 84,99
Colony Wars 79,99
C & C 1 84,99
C & C 2 89,99
Constructor* 79,99
Cool Boarders 2 79,99
Crash Bandicoot 1 39,99
Crash Bandicoot 2 79,99
Crime Killer* 79,99
Critical Depth 72,99
Croc 84,99
Cy Ball Zone* 79,99 N
Dead of Alive* 89,99 N
Myst 77,99
N20 Adrenalin* 94,99
Nagano Winter Oly. 99,99
Namco Museum 5 74,99 P
Nascar 98 79,99
NBA Fast Break 69,99
NBA Hangtime* 84,99
NBA 98 84,99
NBA in the Zone 98* a.A.
NBA Pro 98 89,99 N
Need 4 Speed 3 89,99 P
Newman Haas Racing 89,99
NHL Breakaway '98 79,99
NHL Faceoff 97 79,99
NHL Face Off 98 72,99
NHL Hockey 98 84,99
NHL Powerplay Hockey '98 79,99 P
Nightmare Creatures 79,99
Ninja* 89,99 N
Nuclear Strike 84,99
Off Road Challenge* 69,99 N
One 84,99
Overboard 79,99
Pandemonium 42,99
Pandemonium 2 79,99
Panzer General 2 79,99
Parappa the Rapper 69,99
Pax Corpus 84,99
Perfect Assasin 79,99
Perihellan* 79,99 N
PGA Tiger Woods* 89,99
Player Manager 84,99
Pitfall 3D 84,99
Point Blank* 79,99
Porsche Challenge 39,99
Powerboat Racing 79,99 P
Poy Poy* 79,99 N
Premier Manager 98* 89,99
Pro Pinball Timesh 84,99
Pulse (Depth)* 74,99
Rage Racer 84,99
Rallye Cross 69,99
Rascal 84,99
Rayman 39,99
Rebel Assault 2 84,99
Resident Evil Directors Cut 79,99
Ridge Racer Revol. 39,99
Risiko 79,99
Riven 99,99
Road Rash 44,99
Road Rash 3D* 89,99 P
Gamebuster Modul 79,99
Lenkrad Mad Catz 119,99
Lenkr. m. Pedal Drivewheel 124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh. 164,99 N
Link Kabel 19,99
Memory Card Sony 15 Slot 34,99
Memory Card 15 Slot 19,99
Memory Card 120 44,99
Memory Card 360 59,99
Memory Card 720 89,99
Mouse Sony 47,99
Multi Tap Sony 54,99
neGcon 69,99
PC-Link Paket 69,99
Playstation 289,99
Playstation Multinorm US+Jap 349,99
Umbauchip für US+Jap 14,99
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller 79,99
Predator Lichtpistole 59,99
Protector Gun 27,99
RGB Kabel 19,99
Verlängerungskabel f. Pads 19,99

SEGA SATURN
Athlete Kings 74,99
Atlantis 84,99
Burning Rangers 74,99
Courir Crisis 74,95 N
Darius 2 54,99
Daytona USA Championship 79,99
Discworld 2 69,99
Dragon Force 69,99
Enemy 0 89,99
Fighters Megamix 79,99
Fighting Force* 79,99 N
Formula Karts 69,99
King of Fighters 95 69,99
Last Bronx 79,99
Lost World 69,99
Manx TT 84,99
Marvel Super Heroes 69,99
Mass Destruction 69,99
Megaman X3 69,99

NINTENDO N64
Spieleberater Super Mario 22,99
Yoshi's Story 22,99
Aero Fighter Ass. 134,99 N
Aero Grange 139,99 N
Blast Corps 104,99
Bomber Man 84,99
Bust a Move 2 104,99
Chameleon Twist 114,99
Clayfighter 63 1/3 129,99
Cruis'n USA 84,99
Cruis'n World 84,99
Diddy Kong Racing 84,99
Extreme G 114,99
Fifa98 129,99
Fighter's Destiny 119,99
Forsaken 114,99
Frankreich 98 129,99
G.A.S.P. 134,99 N
GT Racing* 119,99
Hexen 124,99
International Superstar Soccer 84,99 N
John Madden 64 129,99
Lamborghini 129,95 N
Lytat Wars 84,99
Mario Kart 84,99
Mike Piazza's
Mischief Makers 84,99
Multi Racing Ch. 109,99
Mystical Ninja 139,99 N
Nagano 98 139,99 N
NBA Courtside 84,99 N
NBA Pro 98 134,99 N
NFL Quaterb. 98 114,99
NHL Breakaway 98 114,99
Olympic Hockey 98 124,99
Pilotwings 64 104,99
Pole Position 124,99
Rampage 64 124,99
Robotron 64 124,99
San Francisco Rush 84,99
Snowboard Kids 84,99
Star Wars: Shadows of the Empire 119,99
Strike Zone 124,99
Super Mario 84,99
Tennis Arena 2 124,99
Tetrisphere 84,99
Tonic Trouble 124,99
Top Gear Rally 129,99 N
Turok 94,99
Virtual Chess 114,99 N
Wave Race 84,99
Wayne Gretzky 98 124,99
WCW vs. NWO 139,99 N
Wetrix 99,99 P
Yoshis Story 84,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Deathtrap Dungeon 89,99
Destruction Derby 2 39,99
Diablo 89,99
Discworld 2 89,99
Dogdem Arena 79,99
Dreams* 84,99 N
Duke Raider* 84,99 N
Dungeon Keeper* 79,99
Extreme Snowbreak 79,99
Fade to Black 39,99
Felony 11-79 89,99
Fifa 98 84,99
Final Fantasy 7 89,99
Firetrap* 84,99
Flottenmanöver* 79,99 N
Formel 1 Plat.* 39,99 N
Formel 1 '97 89,99
Forsaken 84,99
Frankreich 98* 89,99
Frogger 69,99
G-Police 89,99
Gex 3D 87,99
Ghost in the Shell* 84,99
Golden Goal 84,99 N
Gran Tourismo 89,99
Grand Theft Auto 79,99
Hardball 6 89,99
Hard Boiled 84,99
Heart of Darkness* 87,99
Hercules 79,99
Herks Adventure 84,99
Hexen 84,99
Hugo 1* 84,99
Indy 500 79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe 74,99
Int. Superstar Soccer Pro Platinium 39,99 P
International Track & Field 39,99
Jersey Devil 84,99
Jet Rider 2* 79,99
K 1 Fighting 89,99
Klonoa* 79,99
Kula World* 79,99
Kurushi 69,99
Lost World: Jurassic Park 77,99
Lucky Luke 89,99
Mageslayer* 79,99 N
Magic the Gathering 74,99
Marvel Sup. Heroes 79,99
Masters oTeräs Käsi 79,99
Match Day 3* 89,99
MDK 79,99
Mechwarrior 2 44,99
Medievil* 79,99 N
Megaman X3 74,99 P
Megaman 8* 89,99
Megaman Battle & Chase* 89,99
Men in Black* 89,99
Micro Machines V3 39,99
Midway's Arcade Greatest Hits 2* 89,99
Monopoly 79,99
Moto Racer 84,99
San Francisco Rush* 84,99
Shadow Gunner * 79,99
Skull Monkeys 89,99
Soul Blade Platinum* 39,99
Soviet Strike Plat. 39,99
Spawn 74,99
Spice World* 42,99
Street Fighter Coll.* 79,99
Street Fighter EX 74,99
Suikoden 84,99
Supercross 98 feat. McG.* 79,99
Super Match Socc.* 74,99
Super Pang Coll.* 89,99
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo 59,99
Tekken 2 Plat.* 39,99
Tekken 3* a.A.
Tenka Life Force 84,99
Tennis Arena* 79,99
Test Drive 4 84,99
Tetris Plus 74,99
Theme Hospital 89,99
Tilt 69,99
TOCA 84,99
Tomb Raider 1 Plat 39,99
Tomb Raider 2 89,99
Total Driving 79,99
Total NBA 98* 74,99
Transport Tycoon 74,99
Treasures o.t. Deep* 79,99
Twisted Metal World Tour 79,99
Ubik* 84,99
V-Rallye 79,99
Vandal Hearts 84,99
Vigilante* 89,99
Viper* 79,99
Virtual Baseball 99* 79,99
VMX Racing 84,99
VR 3000* 79,99
VR Pool 74,99
Warcraft 2 84,99
War Games* 89,99
Warhammer 2 89,99 P
Wayne Gretzky Hockey 98* 74,99
WipEout 2097 39,99
World Rallye Ch. T. Mäkinen* 79,99
World League Soccer 98* 84,99 N
Worms Platinium 44,99
Wreckin' Crew 89,99

PSX HARDWARE
WWF Warzone* 74,99
Xenogracy* 79,99
Youngblood* 79,99 N
Z 69,99
Adapter Gameboy (Power F.) 89,99
Analog Joystick 109,99
Controller Sony 37,99
Sony Dual Shock 49,99 N
Controller 19,99
Controller Infrarot 77,99
Mr. Bones (2 Discs) 69,99
NBA Action 98 69,99
NBA Live 98 89,99
NHL Hockey 98 69,99
NHL Powerplay 96 69,99
NIGHTS 69,99
NIGHTS 3D +Control Pad 119,99
Pandemonium 69,99
Panzer Dragoon 2 79,99
Panzer Drag. Saga 74,99
Resident Evil 79,99
Riven* 74,99 N
Saturn Bomberman 69,99
Scorcher 69,99
SEGA Rally 79,99
SEGA Touring Car 79,99
SEGA Worldwide Soccer 97 79,99
Soccer 98 79,99
Shining Force* 74,95
Sky Target 69,99
Sonic 3D 79,99
Sonic Jam 69,99
Sonic R 84,99
Steep Slope Sliders 79,99
Streetfighter Coll. 79,99 P
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 59,99
Tetris Plus 69,99
The House o. t. Dead 74,99
incl. Gun 109,99
Three Dirty Dwarves 69,99
Tilt 69,99
Tomb Raider 79,99
Torico (Gekka Mugentan) 69,99
Virtua Fighter 2 79,99
Virtua Fighter Kids 69,99
Virtual On 79,99
Winterheat 79,99
Wipeout 2097 69,99
World L. Soccer 74,95 N
World Series Baseball 2 69,99

SATURN HARDWARE
Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally) 399,99
Saturn MPEG Karte 319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD) 349,99
6-Spieler-Adapter 69,99
Antennenkabel mit Bildfilter 54,99
Arcade Racer (Lenkrad) 109,99
Backup Memory 99,99
Control Pad 44,99
Photo CD Betriebssystem 44,99
Cordless Pad 2x 119,99
Virtua Stick 79,99

N64 HARDWARE
N 64 Konsole 295,99
Controller grau 49,99
RF-Set 39,99
Controller Pak 34,99
Controller bunt 49,99
Rumble Pak 32,99
Joypad Mad Catz 57,99
Joypad Verlängerungskabel 14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt 119,99
Memory Card 1MB 22,99
Memory Card 1MB farbig 24,99
Multinorm Adapter 27,99
RF-Unit 27,99
RGB-Kabel 14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C. 34,99

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt: Wilhelminenstr. 9, 06151/28860
66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11, 06331/92941
71032 Böblingen: Poststr. 36, 07031/2319140
72070 Tübingen: Metzgergasse 1, 07071/21847
87435 Kempten: In der Brandstatt 6, 0831/17762
87700 Memmingen: Schwesterstr. 20, 08331/47499
88131 Lindau: Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm Frauenstr. 118, 0731/921 64 97

Entwickler: Sonic Team, Japan

Burning Rangers



Erst spät erreichte die englischsprachige Version von "Burning Rangers" unsere MAN!AC-Einsatzzentrale. Zwar lagern wir schon seit Monaten den Japan-Import im Archiv (Bild), doch testen konnten



wir ihn wegen des innovativen "Voice Navigation Systems" nicht: Während des Einsatzes steht Ihr in ständigem



Erst jetzt testbar: Die englische Sprachausgabe ist elementar.

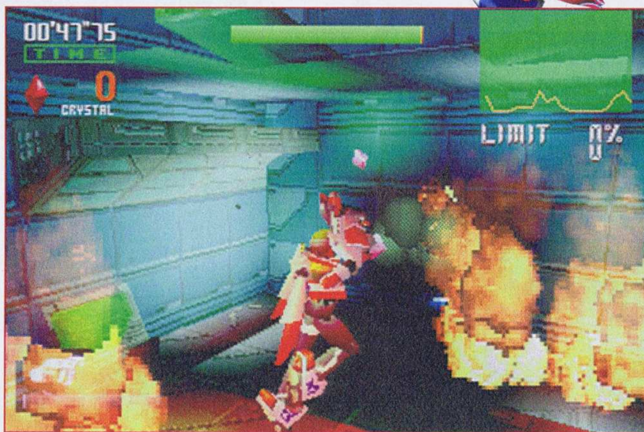
Funkkontakt mit dem Rangers-HQ, das Euch bei der Ausführung von Aufträgen und der Orientierung hilft. In der Japan-Fassung ertönen fernöstliche Kommandos – ein fundierter Test war auf dieser Basis nicht möglich.



Versager zahlen sofort: Wie "Sonic" seine Ringe verlieren auch die Rangers im Feuer alle gesammelten Kristalle.



Grün und tödlich: Löscht das Chemie-Feuer am besten mit einem mächtigen Laser-Impuls.



Bloß weg hier: Ein Jetpack-Boost katapultiert Euch aus der Gefahrenzone. Landet an einem sicheren Ort und beginnt mit der Löscharbeit.

SA Kampf dem Feuer: Die "Burning Rangers" sind eine Spezialtruppe zur Brandbekämpfung für Notfälle. Wenn die reguläre Feuerwehr den Kampf um eingeschlossene Opfer verlorengibt, steigen die Rangers in ihre Jetpack-Anzüge: Durch die Spezialausrüstung erhöht sich die Mobilität der Teufelskerle erheblich, denn ein doppelter Druck auf den Action-Knopf läßt Sprünge bis zu zwanzig Metern zu. Der Nachteil dieser Technik ist die permanent erforderliche Energieauffrischung. Damit Ihr auch morgen noch kraftvoll düsen könnt, solltet Ihr Euch stets genügend Kristalle besorgen. Glücklicherweise bringt das Löschen von Brandstellen genau diese Energieform: Richtet Euren Impuls-Laser aufs Feuer und drückt mehrmals ab. Schon wandelt der Impuls die Hitze in Kristalle um, die Ihr prompt einsackt. Bei größeren Brandherden ladet Ihr den Laser einige Sekunden auf, bevor Ihr einen mächtigen Löschimpuls auslöst. In diesem Fall vernichtet die Wucht des Aufschlags allerdings auch alle Kristalle! Eure Hauptaufgabe in den Gebäudekomplexen ist das Auffinden der verzweifelten Opfer, die Ihr dank Eurer Kristalle einfach aus der Gefahrenzone beamt. Damit Ihr Euch in der einstürzenden, echtzeitbeleuchteten Gefahrenzone nicht verlauft, steht Ihr mit der Basis in Funkkontakt. So erfahrt Ihr, wo´s langgeht und welche Aufgabe als nächstes wartet. Schalter öffnen Sicherheitsschotts, Trampolinfelder hieven Euch ein Stockwerk höher und andere Ranger ermöglichen den Zugang in neue Bereiche. Ein zusätzliches Signal warnt Euch Sekundenbruchteile vor einer aus der Wand brechenden Feuersbrunst – in so einem Fall drückt Ihr reaktionsschnell auf dem Pad nach unten, um ein automatisches Ausweichmanöver auszuführen. Mißlingt Euch dies, purzeln die mühsam erworbenen Kristalle aus dem Anzug, und Ihr macht Euch schleunigst wieder auf die Suche. Schlimmer noch ist die Hitze in den Gebäuden: Wird's mangels Löscharbeit zu heiß, entsteht eine Kettenreaktion von Explosionen, die Euch meist ein kostbares Ranger-Leben kostet – dann ist ein Continue fällig. *cb*

! Die Aufmachung von "Burning Rangers" ist erstklassig: Dramatische Zeichentrick-Sequenzen, heldenhafte Pop-Gesänge und ein verständliches Training motivieren Euch bis in die Haarspitzen. Dank Funk-Navigationssystem und Bewegungsfreiheit kommt eine eigenständige Atomsphäre in Gang, die sich leider zu oft im chaotischen Flammenmeer erschöpft: Läuft das Zeitlimit ab, oder überhört Ihr eine Warnung, wird Euer Ranger zum hilflosen Spielball der Feuersbrunst. Die anspruchsvollen Such- und Orientierungsaufgaben sind spannend, doch bei der Realisation der mehrstöckigen Gebäude geht dem Saturn schlichtweg die Puste aus: Geruckel und massive Polygonfehler machen die Sprung-Passagen zu einer nervigen Geduldsprobe. Schade, daß das interessante Rettungskonzept dadurch viel zu oft viel zu frustig ist.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 66%

BURNING RANGERS™
PRESS START BUTTON
SONIC TEAM
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

HERSTELLER: SEGA

SYSTEM: SATURN

ZIRKA-PREIS: 100 MARK

GRAFIK	SOUND
59%	76%

Flott präsentierte Sci-Fi-Variante des "Flammenden Infernos" – leider zu unübersichtlich und damit verwirrend.

AB 12









Der Ausbildungs-Modus macht Euch mit den Grundlagen der "Burning Rangers"-Arbeit vertraut. Lehrerin Chris (links) erläutert den Umgang mit energiespendenden Kristallen ebenso wie den Auto-Sprung und das Beamen der Opfer (von links nach rechts).

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler (Saturn): Point of View, USA • **Produzent:** Jeffrey Warner • **Programmierung:** Mike Terlecki, Dave Smevik • **Grafik:** Roberto Anguiano • **Sound:** Tommi Tallarico Studios

Rampage World Tour



Zum Duo geschrumpft, aber mächtig böse: Die "Rampage"-Heroen machen Kleinholz!

SA

Die Erde hat ein ernstes Problem: Weder boshafte Aliens noch zielgenaue Kometen erreichen die Zerstörungskraft der ausgeflippten "Rampage"-Monster. Glück für Euch: Ihr schlagt Euch nicht für die armen Zivilisten, sondern steuert die mutierten Chemiker als Riesenaffe, cholerische Echse und Werwolf durch die Stadt.

Monströser Spaß: Panische Menschen werden verspeist, Panzer zertreten und Häuser als Trampoline benutzt. Je nach Architektur knackt Ihr den Stahlbeton per Pranke oder Pfote, nebenbei schiebt Ihr Euch Schränke, Mieter und Fernseher in den Schlund. Eng wird's für Euch dann, wenn die Menschheit mit Kampfhubschraubern, Infanterie und Düsenjägern anrückt: Die Kugeln jucken nicht nur unangenehm im Pelz, sondern lassen auch die Energieleiste schrumpfen.

Die Saturn-Version gleicht der Playstation-Fassung – kurzzeitig macht die Keilerei einen Riesenspaß, doch schon nach einer Stunde langweilt Euch die fein gezeichnete Anarcho-Monotonie. *cb*

SPIELSPASS 53%

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 71% SOUND: 59%

Lehrstück für angehende Abbruch-Unternehmer: Leider kommt trotz neckischer Monster-Animationen spielerisch rasch Langeweile auf.

AB 16

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/98 mit 53% Spielspaß, die N64-Umsetzung in MAN!AC 6/98 mit 54% Spielspaß getestet.

Entwickler: Digital Ecplipse, USA

Arcade's Greatest Hits Atari Collection 1



Ohne Paddle oder Maus kaum spielbar: Der Oldie "Super Breakout" im Hektik-Modus mit drei Bällen.

SA

Nach einem Jahr Wartezeit dürfen jetzt Saturn-Besitzer in der Mottenkiste der Videospielgeschichte schnuppern. Die gute Nachricht zuerst: Alle sechs Atari-Automatenklassiker ("Centipede", "Super Breakout", "Missile Command", "Battlezone", "Asteroids" und "Tempest") laufen in der Emulation per Original-Code, deshalb klappt jeder Kniff der großen Vorbilder – falls sich noch jemand an die Cheats erinnert. Auch die Interview-Schnipsel mit Atari-Veteranen und Einblicke in die Geschichte der Spiele-Entwicklung sind auf dieser CD enthalten. Jetzt zu den unverzeihlichen Mankos der Compilation: Zum einen sind für den Spielgenuß bei "Breakout" & Co. Maus oder Analogpad unverzichtbar, werden aber nicht unterstützt. Zum anderen laufen die ehemaligen Vektor-Perlen "Tempest", "Asteroids" und "Battlezone" nur in einer lächerlich niedrigen Auflösung – von authentischem Arcade-Feeling nicht die geringste Spur. Schade und ärgerlich, daß die Oldies so verhunzt wurden! *cb*

SPIELSPASS 49%

HERSTELLER: MIDWAY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 21% SOUND: 27%

Trostlos und traurig: Die einstigen Markstück-Gräber mutieren zu grob-pixeligen Saturn-Emulationen, die ohne Analog-Ausrüstung kaum Spaß machen.

AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 6/97 mit 76% Spielspaß getestet.

Gebrauchtspiele !
– An- und Verkauf –
SEGA • Nintendo • Sony
030 / 7 87 51 92 – 030 / 7 81 15 36
"Marktübersicht Telespiele" gratis!
TVGAMES
10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

SPIELRAUM
Bohlenplatz 22 91054 Erlangen
------- Ihr Versand für Randsysteme -------
Jaguar 64-bit us. + Spiel DM 129,95
Jaguar CD-Rom + 4 CD´s DM 179,95
Lynx II + Spiel + Netzteil DM 109,95
Panasonic 3 DO FZ-10 (pal) DM 179,95
Virtual Boy + Mario Tennis DM 189,95
Sega Nomad Genesis DM 399,95
ATARI ST, SEGA MEGA CD, 32X, GAME GEAR, CD-32,PC, NEO-GEO
Wir kaufen auch Soft - und Hardware an !
Fordern Sie den Gratis-Komplettkatalog an.
Irrtümer, Preisänderungen , Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität
TEL 09131 / 205093 FAX - 205083
http: // www.videospiele.com/spielraum

MEGA★STAR
Video Game Express Versand
Schaffhauserstr. 55
79713 Bad Säckingen
PLAYSTATION SNES
NINTENDO 64 GAME BOY
SEGA SATURN PC CD ROM
Versand per UPS / Post
geöffnet 10 - 20 Uhr
US & JP Importe
tägl. update : www.mega-star.de
Besuchen Sie unser Ladengeschäft, direkt an der B 34 in 79713 Bad Säckingen
NEU : Direkt Versand in die Schweiz Tel : 00497761 919897
order your games now !
07761 59953
Fax : 07761 57014

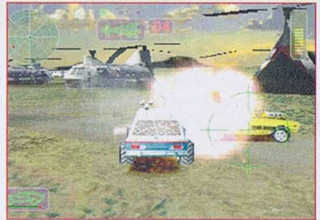
GT ELEKTRONIK
www.audiomap.de/gtelektronik
www.dvd-forum.ch
N64 PASSPORT
Der lernende Adapter
Neues Spiel-Modul?
Nur Cheat-Code eingeben!
NUR DM 109,-
PLAYSTATION
LAUFWERK-REPARATUREN DM 99,-
DVD Code-Free DM 300,-
GT ELEKTRONIK
Hohlegasse 28 • 4104 Oberwil
CH 061 401 41 71
D 0041 61 401 41 71 Mo-Fr 8-12 13-17
GT ELEKTRONIK
Theodor-Heuss-Str. 39 • 79539 Lörrach
Tel. 07621 44609
Fax 07621 44609 Mo-Fr 18.30-20.30

Entwickler: Luxoflux, USA • **Spieldesign und -programmierung:** Adrian Stephens, Peter Morawiec, Jeremy Engleman, David Goodrich, Edvard Toth

Vigilante 8



Con-Air: Auf dem Flieger-Schrottplatz kommt es zu einem weitläufigen Raketengefecht, in dem die Extra-Power entscheidend ist. Augen aufhalten und überlegt feuern!



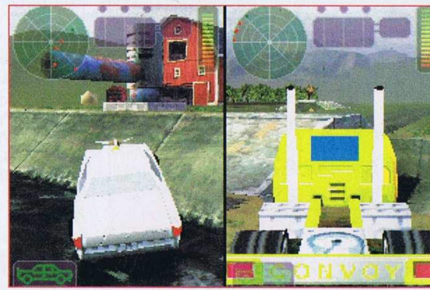
Feuerzauber: Neben dem "Stalinorgel"-Raketenwerfer verwendet Ihr auch zielsuchende Missiles.



Ein Action-Highlight ist das Colorado-Skigebiet, bei dem Ihr quer über die Piste rast und Bäume fällt!

Ein ausgefeiltes Spielsystem gewährt Euch erst nach und nach Zugriff zu allen zwölf Fahrern und den versteckten Strecken. Beendet Ihr je zwei Quest-Modi, wird ein weiterer Charakter spielbar. Dank unterschiedlichem Fahrverhalten und individueller Extras (vom Bienenschwarm über UFO-Begleitschutz bis hin zu Kraftfeldern) ist jedes Fahrzeug eine neue Herausforderung. Gelingt es Euch, die Endsequenz aller Fahrer freizuspielen, erhaltet Ihr als Belohnung einen Extra-Piloten, der buchstäblich nicht von dieser Welt ist...

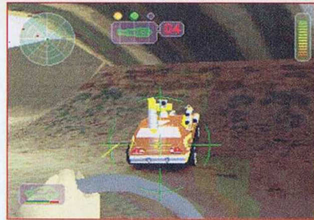
PS Preisfrage: Welchem Genre gehört ein Spiel mit zwölf verschiedenen, exotischen Kraftfahrzeugen an? Ihr tippt auf ein Rennspiel? Falsch! Denn trotz üppigem Fuhrpark mit Schulbus, Limousine und Jeep interessieren "Pole Position" und "Bestzeiten" bei "Vigilante 8" nicht mal den motiviertesten Highway-Cop – wenn's denn einen gäbe. Nein, die bunten Vögel der zwei verfeindeten Gangs "Vigilantes" (das sind die guten Jungs) und der "Coyotes" (schlimmer als ein Rudel Wölfe im Hühnerstall) nutzen ihre Gefährte allein für den Kampf gegeneinander. Wer jetzt an harmlose Reibereien mit Stoßfänger und Kotflügel denkt, unterschätzt den Haß der Clans. In zehn mehrere Quadratkilometer großen Kampfzonen fahren die Gladiatoren schwerste Kaliber auf, um die Gegner aus dem Cockpit zu blasen. Innerhalb der Arenen habt Ihr freie Fahrt und erkundet die Position der Feinde anhand eines kreisförmigen Radarschirms. Das Gelände ist ruppig und voller Schleichwege: Staudämme, Obstplantagen oder Wildwest-Geisterstädte bieten jede Menge Raum für taktische Fahrmanöver. Versteckt Euch hinter Hügeln, in Tunnels oder Scheunen, und wenn Euch ein Hindernis im Weg ist, pustet Ihr es kurzerhand mit einer MG-Garbe aus der Bahn. So ziemlich alles, was von Menschenhand gebaut wurde, schießt Ihr im Verlauf einer Schlacht kaputt: Radarstationen, Skilifte, Tankstellen, Flugplätze und Wohnwägen gehen im Inferno funkensprühend zu Bruch. Manchmal teilt ein Tunnel, eine Brücke oder ein Damm das Gebiet und ermöglicht so gezielte Attacken oder kurzfristige Erholungs- und Sammelpausen. Entscheidend für das Durchhalten in einer aufreibenden Schlacht sind nämlich nicht nur schlagkräftige Waffen, sondern auch Schild- und Reparaturextras, die bunt auf dem Gelände verteilt werden.



Zwei gegen alle: Im Splitscreen häufen sich die Polygonfehler, doch die Action bleibt schnell genug.

Ohne das richtige Offensiv-Arsenal habt Ihr keine Chance. Eure unbegrenzte Bord-MG zieht den jeweils angepeilten Gegnern kaum Energie ab. Der Schurke, der Euch am nächsten auf die Pelle rückt, wird von Eurem Ortungssytem automatisch im Bild links unten analysiert. Der anfänglich grüne Energiebalken färbt sich mit jedem zerschossenen Blech zunehmend rot, bis das völlig demolierte Wrack schließlich rauchend den Geist aufgibt, und der Punkt vom Radar getilgt wird. Damit diese Prozedur schneller abläuft, hängt Ihr Euch Waffenmonster ans Chassis, wie Ihr sie nur aus beinharten Kriegsfilmen

Die "Vigilante 8" und ihre Gegner: In der oberen Reihe erkennt Ihr die bösen "Coyotes", unten die "Vigilante"-Fraktion. Jedes Vehikel hat ein dezent unterschiedliches Fahrverhalten, außerdem sind die individuellen Spezialwaffen unterschiedlich effektiv.



Aus der Ego-Ansicht steuert sich Euer Vehikel leichter, dafür leidet die strategische Übersicht.



Duell der öffentlichen Verkehrsgiganten: Folgt der Dampflok im Wildwest-Städtchen, und Ihr werdet mit leckeren Automatik-Geschützen und Granatwerfern belohnt!

kennt. Die Munition für jede dieser Sekundärwaffen ist begrenzt, bis zu drei unterschiedliche Extras kann Euer Gefährt aufnehmen. Mit dem ballistischen Granatwerfer bringt Ihr der angepeilten Karosse furchtbare Schäden bei: Die Sprengladung schlägt heulend dort ein, wo das Ziel beim Abschuß lauerte. Flüchtet Euer Feind nicht schnell genug, wirft ihn die Druckwelle völlig aus der Bahn, während Ihr auf einem Hügel in sicherer Entfernung schadenfroh grinst. Etwas näher 'ran müßt Ihr bei zielsuchenden Raketen und dem wuchtigen Geschützturm. Letzterer richtet sich selbsttätig gegen den nächsten Feind und ballert direkt ins Ziel, während Ihr nur auf den Feuerknopf drückt und sorglos durch die Explosionswolken düst. Taktisch wiederum solltet Ihr mit dem Minencontainer umgehen. Verfolgt Euch eine Meute ballernder Outlaws, laßt Ihr eine Serie von Explosiv-Tellern fallen und genießt die Explosionsgeräusche hinter Euch.
Zusätzlich hat jeder Fahrer eine individuelle Spezialwaffe an Bord: Findet Ihr eine "Special"-Kiste, schickt Ihr Ufos, Bienenschwärme oder Laserstrahlen über das geschundene Frontgebiet. Bis zu zehn feindliche Karossen gilt es auf diese Weise in harten Action-Gefechten auszuknocken. Jede Schlacht entwickelt sich zu einem verbissenen Gefecht mit stetig wechselnden Positionen. Mal flüchtet Ihr panisch vor prasselnden Granaten, dann wieder drängt Ihr mit überlegener Extra-Power energisch einen Gegner ab und versucht, ihn zu verschrotten. Die CPU-Piloten sind harte Brocken, die Euch keine Verschnaufpause gönnen – nur wer das Gelände richtig nutzt, hat eine Chance, den FMV-Abspann jedes Fahrers zu genießen.
Im "Arcade"-Modus wählt Ihr Schauplatz, Gegnertyp und -anzahl manuell für ein kurzes Übungsgefecht, in den "Quest"-Kurzgeschichten dagegen müßt Ihr nacheinander vier vorbereitete Szenarios pro Charakter überleben. Zu zwei tretet Ihr beim "Cooperative"-Modus an oder bekriegt Euch in der Arena Eurer Wahl. Je nach Vorliebe nutzt Ihr den vertikalen oder horizontalen Splitscreen, umschalten dürft Ihr jederzeit. *cb*



Oje: Euer Wohnwagen ist schon etwas mitgenommen, lose schwingt die Tür in den Angeln...

Zerstörungs-Details verblüffen Euch bei jeder Schlacht: So werden Bäume durch Beschuß fachgerecht gefällt, Tanks blähen sich bei Treffern comichaft auf, und jede Zerstörung wird durch pompöse Explosionen richtiggehend zelebriert. Brettert Ihr durch den Orangenhain eines Farmers, plumpsen schon mal Früchte auf Euer Dach, und auf dem Schrottplatz greift plötzlich ein schwerer Bomber in den Karossen-Krieg ein – Langeweile braucht Ihr nicht zu befürchten.



Als Lift-Passagier sammelt Ihr ansonsten unerreichbare Extras, werdet aber prompt abgeschossen.

! Schon wieder ein Totalschaden - langsam wird's teuer! Im Raketenhagel der CPU-Intelligenzbestien besteht Ihr nur mit überlegten Fahrmanövern. Peilt Ihr die Gegner nämlich nicht einzeln an, fallen diese im Rudel über Euch her und lassen nur einen Haufen Trümmer von Euch übrig. Sammelt Ihr dagegen das richtige Extra zur rechten Zeit, schießt Ihr die flinken CPU-Fahrer effektvoll aus der Arena: Solche Schadenfreude hatte ich zuletzt vor zwei Jahren bei "Destruction Derby"! Daß im Chaos der prasselnden Granateinschläge Polygone wegbrechen, und die Steuerung zu zäh ist, macht das Tohuwabohu zwar unfair, doch die Mischung stimmt: "Vigilante 8" ist kein Rennspiel, sondern versorgt Euch mit kompromißlosem Fahr- und Schießspaß, der flott und voll witziger Details präsentiert wird.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **78%**

HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	80%
SOUND	77%

Action satt beim Krieg der Autos: Verblüffende taktische Möglichkeiten, schwere Artillerie und jede Menge sinnlose Zerstörung.

AB 6

HOT Line

ERST MAL SACHTE: Ohne die richtigen Waffen endet Ihr bei "Vigilante 8" schon nach kurzer Zeit als Schrotthaufen. Grast daher erst mal die Außenbereiche der Arena nach Extrawaffen ab. Nach einer gewissen Zeit regenerieren sich die Extras und können erneut gesammelt werden. **TAKTISCHES BOMBARDEMENT:** Die Artillerie-Waffe schießt Granaten senkrecht in die Luft und schlägt pfeifend an dem Punkt ein, an dem sich der Gegner zum Abschußzeitpunkt befand. Nutzt diese Waffe bei hängengebliebenen Gegnern oder wenn sich mehrere Fahrzeuge verkeilt haben: So stellt Ihr sicher, daß die Ladung trifft und maximalen Schaden anrichtet. **UMGEBUNG SONDIEREN:** Jedes Kampfgebiet bei "Vigilante 8" läßt Euch nicht nur erstaunlich viele Zerstörungsmöglichkeiten, sondern auch Freiraum für gewitzte Manöver. Statt Euch als Hase von der Meute jagen zu lassen, versucht Ihr aus einer erhöhten Position, einzelne Gegner aufzuspüren und komplett zu vernichten. Scheut Euch nicht, Reißaus zu nehmen, falls Ihr selbst ins Kreuzfeuer geratet! **PERSÖNLICHKEITEN:** Jeder Pilot hat eine eigene, mehr oder minder effektive Spezialwaffe. Entscheidet Euch anfangs für einen Charakter mit durchschlagenden Argumenten und legt weniger Wert auf das Aussehen der Karosse.



Mörderisch: Meidet den Nahkampf!

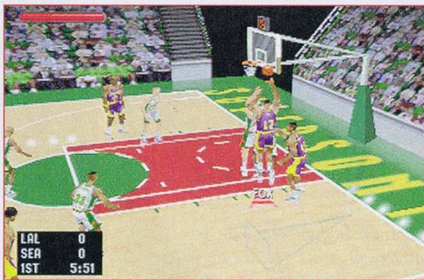
Andere Versionen
"Vigilante 8" basiert inhaltlich auf dem PC-Spiel "Interstate '76".

Entwickler: Left Field Productions, USA

NBA Courtside



Mit einer Drehung schüttelt der Angreifer Eure Deckung ab und versenkt den Ball mit einem lässigen Hakenwurf



Springt Ihr beim Block auf den Gegner zu, mindert Ihr seine Trefferchance.

In der einfachsten Spielstufe ist "NBA Courtside" viel zu simpel. Die CPU-Spieler lassen sich jeden Ball abluchsen und verhaspeln sich in der Offensive: Selbst wenn der Weg in die Zone frei ist, schleicht sich der Profi mit dem Rücken zum Korb vorsichtig nach vorne und wirft dann sogar noch daneben! Stellt den Schwierigkeitsgrad gleich auf "Pro" und spart Euch die peinliche Vorstellung der CPU-Teams.



Nintendo persönlich schickt die langen Kerls der NBA aufs N64: Slamdunks, Monsterblocks und Hakenwürfe gehören zu den Grundfähigkeiten der Basketballstars. Auf dem N64 langen die Court-Cracks aber auch mal daneben: Untalentierte Schützen fabrizieren statt Punkte nur einen peinlichen "Air-Ball", gut abgeschirmte Center-Spieler bringen den Ball nicht in den Korb, auch wenn sie direkt darunterstehen.



Bahn frei: Je nach Talent versenken die Spieler den Ball per Korbleger oder Dunking.

Die Steuerung erlaubt spektakuläre Manöver: Tippt Ihr doppelt auf den R-Taster, tänzelt Euer Spieler mit einer 360°- Drehung am Verteidiger vorbei. Bleibt Ihr auf dem Knopf, wechselt der Angreifer in eine Defensivposition mit dem Rücken zum Verteidiger. Quetscht Euch so durch die Defense, um den Ball mit einem gekonnten Hakenwurf oder Fade-Away im Korb zu versenken. Über die C-Tasten bereitet Ihr einen Alley-Oop vor, gebt Mitspielern das Kommando, Euch den Weg zum Korb freizublocken oder verwirrt Euren Gegenüber mit geschicktem Dribbling.
In der Verteidigung stellt Ihr mit den C-Knöpfen ein, welchen Spieler Ihr steuert: Entweder wechselt Ihr den aktiven Sportler auf Knopfdruck selber oder lenkt automatisch den Basketballer, der dem Ball oder Korb am nächsten ist. Versucht Ihr mit einem "Steal" an den Ball zu kommen, lauft Ihr Gefahr, daß der Schiedsrichter ein Foul pfeift.

Dank der angloamerikanischen Entwickler von Leftfield gibt's "In Game"-Taktiken jetzt auch beim Basketball: Mit dem Digital-Steuerkreuz formiert Ihr Guards und Center für den Drei-Punkte-Wurf oder sorgt für freie Bahn zum krachenden Slamdunk.
Im Optionsmenü wählt Ihr zwischen drei Schwierigkeitsgraden, legt die Dauer eines Viertels fest und schaltet lästige Parameter wie Rückpaß oder Drei-Sekunden-Regel ab. Sieben Kameras übertragen die Begegnung, den Zoom-Faktor dürft Ihr frei einstellen. Geht Ihr zu nahe an's Geschehen, sehen die Profis dank Filtering immer noch gut aus, aber die Spielübersicht geht verloren. Kommentiert wird as Ganze vom Sonics-Stadionsprecher. *au*

! Endlich ein gutes Basketball für mein N64: Ein dickes Lob geht an die Entwickler für die ausgezeichnete Steuerung und das realistische Verhalten der Spieler, besonders in der Verteidigung. Ständige Alleingänge um lethargische Abwehr-Recken sind nicht drin: Nur mit geplanten Spielzügen und überlegtem Paßspiel kommt Ihr zu Punkten. Die Steuerung erlaubt viele Freiheiten und Special-Moves; allerdings braucht Ihr viel Übung, bis alle Kommandos richtig sitzen. Durch die höhere Grafikauflösung seht Ihr ein deutlich schärferes Bild als bei Konamis "NBA Pro '98". Das Prädikat verdribbelt sich Nintendo leider durch zwei Mängel: Die Animationen wirken abgehakt und unnatürlich, außerdem spielen sich die CPU-Sportler unnötig oft mit blinden Pässen die Bälle zu - das wirkt auf Dauer lächerlich.



ANDREAS ULRICH

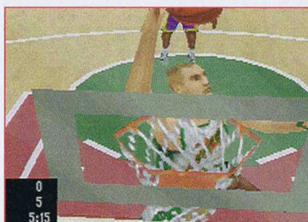
SPIELSPASS 80%

MBIT 96 · RUMBLE · AB 6

Kobe Bryant's NBA COURTSIDE

HERSTELLER NINTENDO
SYSTEM NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS 140 MARK
GRAFIK 75% **SOUND** 67%

Das derzeit beste N64-Basketball: Flüssige Grafik und variantenreiches Spiel überzeugen nicht nur Basketball-Fans.


Nahaufnahme: Auch in der höchsten Zoom-Stufe ist Detlef Schrempf noch hübsch anzusehen.



Optimale Trefferchance: Laßt den Wurfknopf am höchsten Punkt Eures Sprungs los.


Markierungen über den Mitspielern verraten Euch, welchen Knopf Ihr drücken müßt, um ihn anzupassen.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Zed Two, GB • Produzent: Jon Dunn • Spieldesign: John Pickford, Ste Pickford • Programmierung: John Pickford, Amir Latif, David Gil, Jan van Valburg • Grafik: Ste Pickford • Sound: Keith Tinman, Suddi Raval, Martin Goddall

Wetrix





Erschafft Ihr einen Ozean, scheint ein Regenbogen und erhöht Euer Punktekonto. Lange hält das Glück jedoch nicht, eine Bombe ist schon im Anflug (rechts unten).



In den "Profi"-Modus trauen sich nur harte Burschen: Ohne Blitzreflexe seht Ihr nur noch "Game Over".

N64 Lange mußten die N64-Knobelfans mit „Tetrisphere" auskommen, jetzt rollt der Nachschub. Nach Acclaims „Bust a Move" (Test in MAN!AC 6/98) erscheint „Wetrix" von Infogrames: Was auf den ersten Blick wie ein „Tetris"-Clone erscheint, hat in Wirklichkeit nur das Konzept der herabfallenden Objekte gemeinsam. Auf dieser Basis wurde eine eigenständige und innovative Knobelei aufgebaut.

Am Anfang seht Ihr eine leere Ebene, auf die verschiedene Objekte fallen. Diese bunten Symbole rotiert und bewegt Ihr geschwind mit den Feuertasten. Unter dem Niederschlag findet Ihr verschieden geformte "Uppers", die bei Kontakt Mauern auf der Ebene errichten, aber auch Wasserblasen, die auf dem Boden zerplatzen. Das Wasser solltet Ihr durch Wände und Dämme auf der Ebene halten. Fließt zuviel über die Kanten der Ebene ab, ist das Spiel zu Ende.

Neben Wasserblasen und "Uppers" regnet es in "Wetrix" noch andere Teile, darunter "Downer" (tragen die Mauern wieder ab) und Feuerbälle, die jedes Wasser bei Berührung verdunsten – lenkt die Teile an den rechten Platz. Unangenehm sind die zerstörerischen Bomben; außerdem fallen auch Objekte auf die Spielebene, die Ihr nicht kontrollieren könnt: Regen, Eishagel (friert Seen für einige Zeit ein) und Treibminen.



Spielen zwei, ist's mit dem Frieden vorbei: Schickt dem Kontrahent eine Bombe!

Haltet Ihr durch geschickten Mauerbau genug Wasser auf der Ebene, erscheint ein großer Regenbogen über dem Spielfeld und verzehnfacht Eure Punkte. Tiefe Seen locken außerdem Gummi-Enten an, die ebenfalls Punkte spendieren. Aber Vorsicht: Verbaut Ihr zuviel Landmasse, wird die Ebene instabil, und ein Erdbeben bringt neues Chaos, für das Ihr am besten eine Smartbomb übrig habt.

Um sich mit dem Grundprinzip vertraut zu machen, wählen „Wetrix"-Anfänger den Übungsmodus, in dem die Teile erst auf Knopfdruck runterfallen, oder Ihr studiert einzelne Lektionen, die Euch bestimmte Spielaspekte näher erläutern. Neben den Standard-Spielmodi in einfacher und verschärfter Ausführung gönnt Ihr Euch ein Handicap und schaltet bereits zum Start Eisschicht oder Hügel in der Landschaft ein. Die "Herausforderung" schließlich zwingt Euch, eine bestimmte Zeit oder Teilezahl zu überleben. Spielt Ihr zu zweit, hat jeder Kontrahent eine Bildschirmhälfte für sich und kann dem Gegner unliebsame Sachen wie Eiswürfel und Bomben schicken. *us*

Die Aufmachung

von "Wetrix" scheint von abgehobenen Titeln wie "Robotron 64" und "Tempest X3" inspiriert: Während Ihr Eure Mauern zimmert, wabern im Hintergrund psychedelische Farbmuster, sphärische Trance-Musik klingt aus aus den Lautsprechern. Die grafischen Elemente für Eiswürfel oder Gummiente "Derrick" erinnern dagegen an die "Designers Republic"-Symbolik von "Wipe Out".



! Einmal verstanden, hat es das innovative Spielprinzip von "Wetrix" in sich: Erdbeben- und Überschwemmungsgefahr halten Euch auf Trab, Ruhepausen gibt es nicht. Am spaßigen Zweispieler-Modus gefällt mir, daß sich Eure hart erkämpften Waffen nicht wie bei anderen Knobeleien automatisch aktivieren, sondern gezielt eingesetzbar sind – ist Euer Energiebalken gefüllt, überrumpelt Ihr den Gegner mit einer hinterhältigen Attacke. Als Schwachpunkt erweist sich der komplizierte Einsteig: Trotz Schattenwurf erkennt Ihr in der knallbunten Optik (besonders im realistisch animierten Wasser) nicht immer, wo Euer Teil exakt landen wird. Das führt zu fatalen Lücken im Mauerwerk, die das hektische Tempo von "Wetrix" sofort bestraft: Zögern und Fehlplazierungen führen im Handumdrehen zu heftigen Wasserverlusten.

ULRICH STEPPBERGER



Spielt Euch im Übungs-Modus (links) warm, bevor Ihr unter "Handicap" (Mitte) mit tückischen Eisplatten kämpft. Rechts verdunstet gerade ein See nach einem Feuerballtreffer.

SPIELSPASS 78%

64 MBIT

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS: 140 MARK
GRAFIK: 67% SOUND: 74%

Gelungene Ausführung einer innovativen Knobelei: Viele Spielmodi motivieren, nur der schwere Einstieg frustet.

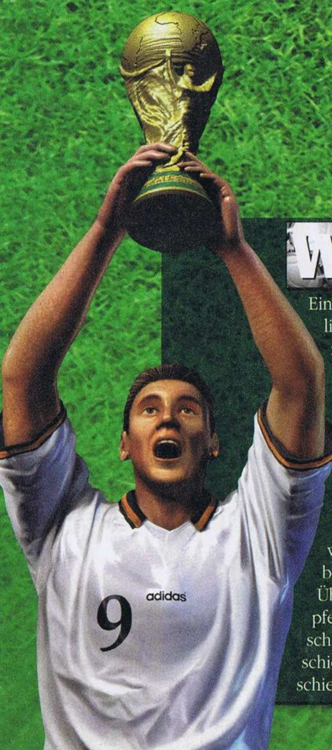
AB 6

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

WM Fieber

Die MAN!AC-Marktanalyse

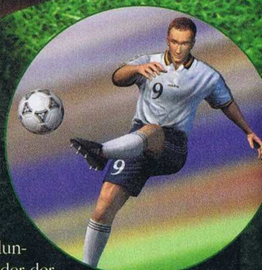
Das WM-Fieber greift um sich: Damit Ihr in wilder Fußballbegeisterung nicht das falsche Spiel kauft, durchstöbert MAN!AC das Archiv: Alle erhältlichen Konsolen-Kicks für Playstation, Saturn und N64, kurz getestet auf sechs Seiten.





Während Bertis Fußballrecken im sonnigen Frankreich dem Leder nachjagen, wünscht sich der wahre Fan selbst auf den Platz. Einmal gegen Ronaldo oder Del Piero im sportlichen Zweikampf antreten. Da es bei den meisten von uns für eine Karriere im Nationalkader nicht reicht, spenden zumindest Playstation, Saturn und Nintendo 64 Fußballtrost.

Doch nicht jedes Spiel, das sich im WM-Trubel in die Händlerregale mogelt, genügt unseren strengen WM-Ansprüchen. Damit Ihr für Euch das optimale Fußballspiel findet, solltet Ihr Euch zuerst überlegen was Ihr eigentlich erwartet. Liegt Euch an ballkonformen Simulationen mit taktischen Überlegungen und Aufstellungspoker? Oder pfeift Ihr auf Trainer und Schiri, um zwischendurch eine Partie mit Freunden einzuschieben. Habt Ihr Euch für ein Kriterium entschieden, dann findet Ihr in unserer Aufstellung das passende Spiel. Bei unserer Bewertung legen wir Wert auf optimale Spielbarkeit – die schönste Grafik nützt Euch nichts, wenn die Mitspieler müde auf dem Rasen rumlungern, der Torhüter sofort überlistet oder der CPU-Gegner zu überlegen ist. Ein gutes Fußballspiel braucht außerdem Stadionatmosphäre: Von den Rängen grölen die Fans, ein Sprecher glänzt mit kompetenten Kommentaren. Dazu verpflichten die Hersteller mit Vorliebe aktuelle Reporter von RTL, ARD und SAT1. Doch nicht jeder TV-VIP konnte sich im Spieleinsatz bewähren...



Optisch muß die Simulation auch überzeugen: Tolle "Motion Capturing"-Posen sind Pflicht, unterschiedliche Stadien und Wetterbedingungen ebenfalls. Die neuesten Spiele verwenden eine gesteigerte Grafikauflösung, ohne dabei den Spielfluß auszubremsen. Eine Lizenz für "echte" Spieler verbessert zwar nicht die Spielmechanik, trägt aber zur Motivation bei. *au*

Anmerkung: Bei Spielserien beziehen sich Text und Wertung in erster Linie auf den neuesten Teil, da dieser gewöhnlich besser ist als sein Vorgänger.

Power Soccer

Der zweite Teil der „Power Soccer"-Serie von Psygnosis ist erschienen, der dritte in Arbeit, der erste noch als Platinum-CD erhältlich. Im Original traten 70 Teams aus drei Nationen an, im Nachfolger wuchs die Zahl auf 125 Euro-Teams und 56 Nationalmannschaften. "Power Soccer" wendet sich an Freunde schneller, actionreicher Bolzerei: Im Arcade-Modus sind sogar Tritte in die Magengrube sowie Sprungkicks erlaubt – durch unfaire Attacken wird die Begegnung zur Elfmeterschlacht. "Power Soccer" sorgt für unkomplizierten Actionspaß – leider nicht auf Dauer. Mäßiger Kommentator: Marcel Reif.



Action Strategie



Striker ´96

„Striker '96" ist angestaubt, bietet aber zumindest genügend Spielmodi: Weltmeisterschaft, Cup-Turnier und normaler Liga-Modus stehen auf dem Plan. Dafür leidet "Striker '96" unter einer Doping-Überdosis. Vor lauter Gewusel auf dem Spielfeld verliert Ihr erst die Orientierung, dann den Ball und am Ende das Spiel. Die Wahl zwischen "Action" und "Simulation" erübrigt sich – in beiden Modi geht's gleich chaotisch zu. Erfreulich der Hallenmodus: Auf dem Minispielfeld trickst Ihr die Verteidiger gekonnt via Bande aus. Im von Haus aus rasanten Indoor-Turnier fällt das quirlige Gebolze nicht negativ auf. Ein gelangweilter Andy Grey berichtet vom Spiel. Die nervenden Ladezeiten träumen von der Rasanz des eigentlichen Kicks.



Action Strategie



Actua Soccer

„Actua Soccer 2" ist neben "FIFA" das einzige Spiel mit "echten" Spielern. 64 National-Teams treten in Liga-Modus oder Pokal-Turnier an. Die Grafik ist beeindruckend schnell, die CPU-Gegner nutzen das für gnadenlose Paßstafetten. Ihr seid nur mit der "Kick & Rush"-Technik erfolgreich: Weg mit dem Leder, sonst hauen Euch die Gegner den Kasten voll.
Eine gute Idee ist der Cursor unterm aktiven Spieler: Aus der Form der Markierung erkennt Ihr, ob ein freier Stürmer auf eine Flanke wartet, oder ob die Gelegenheit zum Torschuß günstig ist. Live-Bericht von Fritz von Thurn und Taxis.



Action Strategie



Super Match Soccer

In WM oder Liga kämpfen 24 Teams um den Titel. Zweitklassig ist die Steuerung: Mit drei Knöpfen variiert Ihr zwischen flachen, mittleren und hohen Schüssen. Je länger Ihr drückt, um so härter ziehen die Spieler ab. Leider stellen sich Eure Team-Kameraden äußerst dämlich an: Gelangweilt latschen Sie über den Rasen, zeigen keine Eigeninitiative. Der Schwierigkeitsgrad bewegt sich, abhängig von der Nation, zwischen "kindisch" und "unmöglich". Grausiger Grafikmurks gibt Euch den Rest: Sparsam animierte Spieler ruckeln über ein schlichtes Spielfeld. Dafür gibt's die rote Karte.



Action Strategie





FIFA ´98 Frankreich ´98

Electronic Arts dribbelt sich mit "FIFA '98" an die Spitze der Playstation-Tabelle. Herausragend ist die detaillierte Grafik: Texturen und Animationen der Spieler sind unerreicht. Die rucklige Grafik bedarf allerdings einer Überarbeitung. Die Steuerung bietet Euch fast zu viele Möglichkeiten, das Joypad ist hoffnungslos überladen: Durch Kombination mehrerer Tasten entlockt Ihr den Kickern Ballkunststücke. Ihr umtänzelt die Verteidigung mit einer 360°-Drehung, verwirrt sie mit geschickten Körpertäuschungen und legt Euch den Ball mit der Ferse vor. "FIFA '98" bietet mehr Spielmodi als "Frankreich '98": Das Leder rollt im WM-Modus (von Qualifikation bis ins Finale) oder im nationalen Ligabetrieb. "Frankreich '98" ist spartanischer: Ihr dribbelt nur durch die Endrunde der WM. Größtes Manko an "FIFA '98" ist der Torhüter mit Kreisklasse-Niveau, erst in "Frankreich '98" zeigt er weltmeisterliche Leistungen. Der Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch ist gelungen – nur selten liegt das Reportergespann daneben.



Action Strategie

Olympic Soccer

In „Olympic Soccer“ dreht sich alles um die Spiele in Atlanta. Neben dem olympischen Turnier tretet Ihr mit 32 Teams in Arcade- oder Liga-Betrieb an. "Olympic Soccer" legt Wert auf spektakuläre Szenen im Torraum: Ständige akrobatische Torschüsse und Torwartparaden gehören zum Fußball-Alltag. Der Polygonlook ist mißraten: Aus der Nähe betrachtet, wirken die schlichten Polygonkörper der Athleten häßlich. Durch die rasante Spielgeschwindigkeit bewährt sich außer "Kick & Rush" keine andere Taktik. Geplanter Spielaufbau ist nicht möglich.





Action Strategie

Onside Soccer

Telstars Spiel kombiniert die auf dem PC erfolgreichen Fußballmanager-Titel mit einem schlichtem Action-Kick. Der Schuß geht daneben: Im Manager-Part kauft Ihr neue Spieler, kalkuliert die Vereinsfinanzen und verpflichtet neue Trainer – trocken, langweilig und unterdurchschnittlich präsentiert. Vereinsmannschaften aus vier europäischen Nationen stehen zur Wahl. Im Hallenturnier kickt Ihr mit fünf gegen fünf Spielern um den Pokal. Nur genügsame Action-Freunde können mit dem Mager-Fußballmix etwas anfangen. Ach ja: Der Kommentar ist mäßig, die Sampling-Qualität mies.





Action Strategie

World League Soccer

Frisch im Regal: Den Test zum Eidos-Kick findet Ihr auf Seite 78 in dieser MAN!AC. Bei „World League Soccer '98“ tretet Ihr mit einem Team aus 16 internationalen Ligen an oder dribbelt mit der Nationalelf um den internationalen Pokal. Spektakuläre Torszenen stehen im Vordergrund, Mittelfeldgeplänkel ist tabu. Meist punktet Ihr per Fallrückzieher oder Flugkopfball, normale Torschüsse hält der Torhüter fast immer. Die Grafik von „World League Soccer '98“ ist angenehm flott, dafür läuft das Spiel in niedriger Auflösung.





Action Strategie

Super Football Champ

Die Automatenumsetzung von Taito ist mißlungen: Kaum Statistiken, nur ein einziger Blickwinkel – nicht mal für einen Liga-Modus hat das Budget gereicht. Bis zu vier Spieler treten in dem Arcade-Gebolze mit "ihrem" Nationalteam gegeneinander an. Aus jeder Mannschaft ernennt Ihr einen Superstar, der besonders torgefährlich oder ein gewandter Ballzauberer ist. Über die L/R-Taster gebt Ihr während des Spiels taktische Anweisungen für Abseitsfalle oder totalen Sturmangriff.





Action Strategie

ISS Deluxe

Die Umsetzung des gleichnamigen Super-NES-Moduls war 1995 die erfolgreichste und beste Playstation-Kickerei. Drei Jahre später ist die Bitmap-Grafik nicht mehr zeitgemäß, Veränderungen zum 16-Bit-Vorbild sucht Ihr vergeblich. Dafür glänzt das Spiel durch optimalen Spielfluß und gelungene Steuerung.

Zwei Spielmodi: Im der Weltliga kämpft Ihr um die Tabellenführung, ein WM-Modus läuft nach klassischem Punkte- und KO-System. Wer sich vom 2D-Look nicht abschrecken läßt, bekommt ein immer noch gutes Fußballspiel. Moderation leider nur in englischer Sprache.





Action Strategie

ISS PRO

Mit dem Nachfolger zum Deluxe-Kick wechselte Konami 1996 in die Polygon-Welt. Fünf verschiedene Stadien, unterschiedliche Tageszeiten und Wetterbedingungen sowie 32 Teams stehen zur Wahl. Wieder tretet Ihr in einer Liga oder im WM-Turnier an. Die Grafik läuft nach heutigen Maßstäben im Mittelfeld, das Spiel ist flott und nur von leichtem Ruckeln geplagt. Die Steuerung geht flott von der Hand: Über die seitlichen Taster steuert Ihr "In-Game"-Strategien. Mit den restlichen Knöpfen tretet Ihr den Ball oder grätscht nach dem Gegner. Schade, daß Drei- und Vierspieler-Modi fehlen. Der deutsche Kommentator sorgt mit hektischen Sprüchen für Lacher – via Menü entzieht Ihr ihm die Sendelizenz!





Action Strategie

Golden Goal

Bei „Golden Goal" treten 70 Nationalmannschaften zum WM-Turnier an. Take Twos Polygon-Kick überrascht mit neuen Ansätzen: Donnert Ihr den Ball in Richtung Tor, dürft Ihr mit dem Cursor selber zielen. Eigentlich eine gute Idee, leider ist die Umsetzung mißglückt: Im hektischen Gedribbel verdrückt Ihr Euch ständig und ballert das Leder am Kasten vorbei. Kunststücke gelingen nur sporadisch: Stimmen Timing und Ballhöhe, entscheidet sich Euer Spieler automatisch für Flugkopfball oder Fallrückzieher. Leider bolzen die Kicker immer mit voller Kraft auf den Ball, simple Abstauber sind nicht möglich. Während der Stürmer noch ausholt, schnappt Euch zu oft ein flinker Verteidiger den Ball vom Fuß – auf Dauer entmutigend. Wie in "ISS" gebt Ihr mit den seitlichen Tastern strategische Kommandos, brüllt zur Abseitsfalle oder zum Konterangriff. Für eine komplette Lizenz reichte das Budget nicht: Lediglich fünf internationale Stars wurden für „Golden Goal" verpflichtet, der Rest kickt nur für Take Two. Auf den Online-Kommentar wurde verzichtet, statt dessen fordern Eure Mitspieler lautstark den Ball oder feuern Euch an, den Gegner mit einer Blutgrätsche von den Beinen zu holen.





Action Strategie

Allstar Soccer

Das unkonventionelle "Allstar Soccer" will mit Gag-Einlagen punkten. Doch witziger Render-Vorspann, kalauernde Reporter und Spieler im Comic-Look täuschen nicht über spielerische Schwächen hinweg. Der träge Kick lockt mit seiner altbackenen Grafik keinen "ISS"- oder "FIFA"-Fan vor den Bildschirm. 2D-Sprites kicken einen futzeligen Ball durch ein 3D-Stadion. Die Steuerung läßt Euch kaum Freiheiten – taktische Spielzüge oder cleveres Paßspiel sind selbst Joypad-Profis nicht gegönnt.

„Allstar Soccer" macht höchstens Videospiel-Anfängern Spaß, ambitionierte Sportspiel-Zocker ziehen einen großen Bogen um die Gurke.



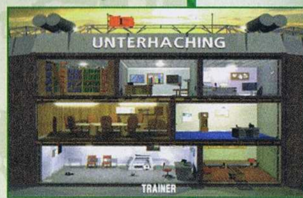


Action Strategie

Player Manager

„Player Manager" ist der einzige Fußball-Manager für Konsolen. Als Club-Vorstand kümmert Ihr Euch um die Vereinsangelegenheiten. Neue Spieler werden gesichtet, der Trainer gefeuert, Eintrittspreise fixiert und Sponsoren umworben. Auf dem Platz dürft Ihr selber nicht zum Joypad greifen, Ihr seht nur eine Wiederholung der packendsten Szenen.

Euer Verein tritt in der Liga, dem DFB-Pokal und einem internationalen Turnier an. Der „Player Manager" leidet unter schlichter Grafik und schwacher Spielmechanik. Es fehlen zu viele Optionen.





Strategie

FIFA ´98

Im WM-Modus kämpft Ihr Euch von der Qualifikation bis zum Finale, mit den Club-Mannschaften tretet Ihr im Liga-Betrieb an. Auf dem Saturn ist „FIFA '98“ das einzige Spiel mit offizieller Lizenz: Alle Spieler und Teams haben reelle Vorbilder. Die Steuerung ist komplex, über Tastenkombinationen verblüffen Eure Spieler das gegnerische Team mit gekonnten Ballspielereien. Nur der Torhüter ist eine Katastrophe: Er hat mit einfachsten Bällen Probleme und zeigt keine Initiative. "FIFA" auf dem Saturn entspricht spielerisch seinen PS- und N64-Kollegen, hält optisch aber nicht mit: Trotz 3D-Grafik erinnern die Kicker mehr an 2D-Sprites als an komplexe Polygon-Körper.





Action Strategie

Striker ´96

Das Spiel zur EM '96 ist zu rasant. Durch den chaotischen Spielablauf gelingen nur "Kick & Rush"- Spielzüge für taktischen Spielaufbau bleibt keine Zeit. Mit dem Team Eurer Wahl startet Ihr in den Liga-Betrieb oder vergnügt Euch in Weltmeisterschaft und Cup-Turnier. Alternativ kickt Ihr den Ball durch die Halle: Beim Spiel mit der Bande fällt das planlose Rumgedrücke nicht so sehr auf.

Ein wortkarger englischer Reporter "begleitet" Euch durch das Spiel.

"Striker '96" ist ein Spiel für Freunde rasanter Action-Kicks; wer eine tiefgehende Simulation erwartet, läßt besser die Finger davon.





Action Strategie

Worldwide Soccer ´98



Unverständlich, warum Sega für sein Vorzeige-Fußball kein deutsches Team nominierte. Ihr kickt mit 48 Nationalmannschaften und 60-Club-Teams aus aller Welt. Unnötig umständlich: Wollt Ihr mit spanischen Mannschaften antreten, müßt Ihr Euch durch spanische Menüs quälen. In sechs unterschiedlichen Spielmodi kämpft Ihr um Pokale und Titel, ein originalgetreuer WM-Modus ist nicht vorhanden. Der Clou des Taktikmenüs: Ihr bestimmt anhand der Statistik, welcher Kicker Ecken tritt und Freistöße ausführt. Die Steuerung läßt keine Wünsche offen: Flache Pässe, hohes Zuspiel und Hackentricks beherrschen alle Kicker. Die Stärke eines Torschusses reguliert Ihr durch die Dauer des Knopfdrucks. Wartet nicht zu lange mit dem Schuß, sonst stibitzt Euch ein Gegner den Ball. Hilflose Verteidiger rempeln mit der Schulter oder grätschen rücksichtslos nach dem Leder. Nix deutsch sprechen: Durch die Begegnungen führen Euch zwei englischsprachige Kommentatoren.



Action Strategie

TITEL	SYSTEM	HERSTELLER	ERSCHIENEN	WM-MODUS
Actua Soccer	PS	Gremlin	1998	Nein
Allstar Soccer	PS	Eidos	1997	Nein
FIFA '98	PS	Electronic Arts	1997	Ja/offiziell
FIFA '98	64	Electronic Arts	1998	Ja/offiziell
FIFA '98	SA	Electronic Arts	1998	Ja/offiziell
Frankreich '98	64	Electronic Arts	1998	Ja/offiziell
Frankreich '98	PS	Electronic Arts	1998	Ja/offiziell
Golden Goal	PS	Take Two	1998	Ja
International Superstar Soccer Deluxe	PS	Konami	1996	Ja
International Superstar Soccer Pro	PS	Konami	1997	Ja
International Superstar Soccer 64	64	Konami	1997	Nein
Olympic Soccer	PS	U.S. Gold	1996	Nein
Onside Soccer	PS	Telstar	1996	Nein
Player Manager	PS	Anco	1997	Nein
Power Soccer	PS	Psygnosis	1997	Ja
Sega Worldwide Soccer	SA	Sega	1997	Nein
Striker '96	PS	Time Warner	1995	Ja
Striker '96	SA	Acclaim	1995	Ja
Super Football Champ	PS	Mindscape	1997	Nein
Super Match Soccer	PS	Acclaim	1998	Ja
World League Soccer	PS	Eidos	1998	Ja

FIFA ´98 Frankreich ´98



Die N64-Fassung der bekanntesten Fußballserie der Welt ist die beste aller Versionen: Im Vergleich zu 32-Bit-Varianten ruckelt das Scrolling weniger. Spielerisch gibt´s aber keine Unterschiede zu Playstation oder Saturn: Durch Tastenkombinationen zeigen Eure Kicker ihre Ballkunststücke, veräppeln den Schiedsrichter mit einer Schwalbe oder schnappen sich mit einer Grätsche das Leder. Besonders hilfreich ist der „Abstauber“ – mit einem gelassenen Schubser kickt Ihr den Ball ins leere Tor, kein Verteidiger macht Euch das Leder noch streitig. Während Ihr bei "FIFA '98" zu WM oder in der Liga antretet, bietet „Frankreich '98“ nur die Weltmeisterschaft: Alle Teams und alle "echten" Spieler kämpfen um den Titel. Auch der N64-Torhüter wurde mit „Frankreich `98“ verbessert und zu einem sicheren Rückhalt für sein Team. Neu eingeführt wurden die In-Game-Strategien für Abseitsfalle und Frontalangriff bzw. Offensiv- und Devensivformation. Nicht nur Simulationsfans greifen zu.

Action Strategie



ISS 64



Bereits seit einem Jahr verteidigt "ISS 64" den Fußball-Thron. Die geniale Spielbarkeit ist unerreicht, grafisch wird das Konami Spektakel nur noch vom hochauflösenden "FIFA '98" überboten. Leider gibt's keinen WM-Modus, sondern nur eine Weltliga, in der sich ausschließlich National-Teams tummeln. Die kleinen Schwächen werden von der genialen Steuerung wieder ausgeglichen. Jeder Button des N64-Pads kommt zum Einsatz. Um die unzähligen Paß- und Dribbelvarianten unterzubringen, sind die Knöpfe sogar doppelt belegt. Die Stürmer tänzeln um die Verteidiger, Doppelpäße eröffnen unerwartete Torchancen, mit spektakulären Flugkopfbällen und Fallrückziehern geht Ihr in Führung. Je länger Ihr auf dem Schuß-Button bleibt, um so härter tritt Euer Stürmer auf das Leder. Mit dem Joystick kontrolliert Ihr, in welcher Ecke des Kastens der Ball einschlagen soll. Die Polygonoptik rauscht ohne Ruckeln über den Bildschirm, die unzähligen Animationen der Kicker wirken dank Motion-Capturing sehr realistisch. Ein englischer Reporter kommentiert aufgeregt das Spiel, ist mit seinen Bemerkungen aber nicht immer auf Ballhöhe. Wir warten ungeduldig auf die Fortsetzung "ISS '98".

Action Strategie



LIGA-MODUS	SPIELER	GRAFIK	SOUND	ONLINE-KOMMENTAR	WERTUNG
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽⚽	Mies	🏆🏆🏆
Ja	1-8	⚽⚽	⚽⚽	Lächerlich	🏆
Ja	1-8	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽	Kompetent	🏆🏆🏆🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽	Kompetent	🏆🏆🏆🏆🏆
Ja	1-8	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽	Kompetent	🏆🏆🏆🏆
Nein	1-4	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽	Kompetent	🏆🏆🏆🏆🏆
Nein	1-8	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽	Kompetent	🏆🏆🏆🏆🏆
Nein	1-2	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	Gibt´s nicht	🏆🏆🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽	⚽⚽	Ordentlich	🏆🏆🏆
Ja	1-2	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽	Lächerlich	🏆🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	Hektisch	🏆🏆🏆🏆🏆
Ja	1-2	⚽⚽	⚽⚽	Ordentlich	🏆🏆🏆
Ja	1-2	⚽	⚽	Mäßig	🏆🏆
Ja	1	⚽	⚽	Gibt´s nicht	🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	Witzlos	🏆🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	Gut	🏆🏆🏆🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽	Wortkarg	🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽	Wortkarg	🏆🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽⚽	Mies	🏆
Ja	1-8	⚽	⚽	Fade	🏆
Ja	1-4	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	Ordentiich	🏆🏆🏆

Pocket News

8-BIT-KLASSIKER FÜR PSION-HANDHELD: Die Palmtops der englischen Firma Psion sind erfolgreicher als ihre Kollegen von Apple oder Philips. Neben ungezählten Anwendungsprogrammen gibt´s für die Psion-Serien "3c" und "5" auch Spiele. Wem Titel wie Schach und "Zork" nicht genügen, dem sei der brandneue Spectrum-Emulator für das Psion-5-Handheld empfohlen: Mehrere hundert Spiele, darunter z.B. "Boulder Dash" und die Erstlinge von Top-Entwicklern wie Rare, Probe und Software Creations können mit dieser Shareware 1:1 nachgespielt werden - nur auf die 16 Farben des Spectrum müßt Ihr verzichten. Der Emulator liegt auf www.palmtop.nl kostenlos zum Download bereit.



TAMAGOTCHI AUF NINTENDO 64: Bereits vor zwei Monaten erschien in Japan Bandais "Tamagotchi World". In der von Hudson konzipierten N64-Würfelei begleiten bis zu vier Spieler je ein heranwachsendes Tamagotchi. Ihr zieht rundenweise und landet auch auf Ereignisfeldern, wo Euch witzige Mini-Spielchen wie Tauziehen und Wettrennen erwarten. Hinzu kommt jede Runde eine taktische Aktion: Füttert Euren Helden, wascht ihn und versorgt ihn mit Spritzen und Pillen. Wüsten Zeitgenossen verpaßt Ihr einen Haken, mit dem Boxhandschuh. Jede Option beeinflußt Kraft und Motivation Eures Schützlings, die er im Kampf um Futter und zum flotten Heranwachsen benötigt.



MAN!AC-Redakteur mutiert zum Monster! Mit etwas Geschick gelingt Euch sogar eine Animation.

Bitte recht freundlich!

Die Pocket-Kamera ist da: Ab Juni lichten sich auch deutsche Game-Boy-Fans mit der Nintendo-Kamera (100 Mark) digital ab und verschenken ihre Portraits als kleine Bildchen aus dem Game-Boy-Printer (120 Mark).
Wir haben das ulkige Accessoire unter die Lupe genommen: Die "Pocket Camera" ist etwa doppelt so groß wie ein normales Game-Boy-Modul und bezieht den Strom aus dem Game Boy. Die runde Kamerakugel (siehe rechts) dreht Ihr um 180°, um auch seitlich oder nach vorn zu filmen. Über die eingebaute Software speichert Ihr bis zu 30 Bilder auf dem Modul, bei schlechten Lichtverhältnissen reguliert Ihr Helligkeit und Kontrast. Im Foto-Modus verhält sich der Game Boy wie eine Videokamera: Eure Aufnahmen rasseln mit einer kurzen Verzögerung bei ca. zehn Bildern pro Sekunde über den Bildschirm. Die Kamera stellt die Schärfe automatisch ein, gegen das Licht solltet Ihr jedoch nicht fotografieren. Mit einem kleinen Malprogramm bearbeitet Ihr die Bilder: Ihr kritzelt mit dem Stift wüste Haarwuschel auf den Kopf des Kumpels oder verschönert ihn mit einer reichhaltigen Auswahl an ausgeflippten Grafikfragmenten wie Tränen, Noten, Buchstaben, Vampirzähne und Monsterohren. Hinzu kommen Montage-Funktionen, mit denen Ihr bis zu vier Fotos mischt oder zu einem Panoramabild zusammenhängt. Künstlerisch veranlagte Spieler verbinden mehrere Bilder zu einer Animation und verwandeln z.B. einen Freund in ein abscheuliches Zotteltier. Euer Gesicht mit unterschiedlicher Mimik könnt Ihr auch dem eingebauten Soundmixer und einem Jongleurspiel anvertrauen: Als digitaler DJ mischt Ihr Synthesizer und Schlagzeugspuren und entwerft flotte Rhythmen. Im Jongleurspiel werft Ihr vier Bälle durch bloßes nach rechts und links gehen in die Luft, Euer digitales Gesicht kommentiert durch vier Grimassen Eure (Miß-) Erfolge. Besitzer eines Super NES mit Super Game Boy können das Modul auch in die Heimkonsole stöpseln und im Wohnzimmer posieren.





Um Eure ausgeflippten Fotos auszudrucken, nutzt Ihr den "Pocket Printer", den Ihr mit dem speziellen Pocket-Linkkabel mit Euren Game Boy verbindet. Mit einem Adapter könnt Ihr ihn auch an den alten Game Boy anschliessen, die Qualität der Ausdrucke ist mittelprächtig, als simpler Gag jedoch zweckmäßig. Mit seinen sechs Mignon-Batterien ist der Drucker etwas schwer, über einen Netzanschluß verfügt das witzige Spielzeug leider nicht.
Sowohl die Kamera, als auch der Printer sind robust und verkraften auch mal einen Sturz auf den Boden. Nur die transparente Plastikhaube des Druckers ist etwas windig. Im Gegensatz zum Drucker steckt Ihr das Kamera-Modul samt Game Boy locker in die Tasche, die U-Bahn ist vor Eurem digitalen Auge nicht mehr sicher.
Zudem veröffentlicht Nintendo vier ältere Disney-Jump'n'Runs in der günstigen "Classic"-Serie. "Little Mermaid" und "Aladin" sind jedoch minimalistisch. *oe*



HERSTELLER Capcom
ZIRKA-PREIS 40 Mark

Duck Tales

Als Onkel Dagobert hüpft Ihr mit Pogostab durch fünf Schloß- und Berglevels, springt Schlangen und Affen aufs Dach und sammelt Schätze. Auf dem Mond kämpft Ihr mit schwierigen Gravitationsverhältnissen, im Himalaya schliddert Ihr über das Eis. Massig Extras heben die Motivation, Euer Geizkragen ist groß und auch auf dem alten Game Boy präzise zu steuern.



HERSTELLER Capcom
ZIRKA-PREIS 40 Mark

Mickey's dangerous Chase

Wenn Al Katzone der lieblichen Minni das Geburtstagsgeschenk klaut, ist in Entenhausen die Hölle los: Als Mickey oder Minnie hüpft und kämpft Ihr Euch zum Katzentower vor und nutzt Steine als Wurfgeschoß gegen Köter und Fledermäuse. Die Hüpferei spielt sich flüssig und pixelgenau, die Grafik ist jedoch einfach.



Her mit dem Malkasten: Eure Fotos bearbeitet Ihr mit digitalem Stift und vorgefertigten Ulk-Stempeln.

HANDHELD

GT Interactive
Expect the unexpected:

CBZ CyBall Zone

Gladiatoren-Roulette

Cyball Zone macht Euch zum Gladiator in einer gnadenlosen Sportart. Jetzt könnt Ihr beweisen, daß Ihr den richtigen Riecher habt: Wählt den "Cyball"-Champ und kassiert wertvolle Preise!

Am 1. August 1998 ist es soweit: Im Münchener Kunstpark Ost veranstalten GT Interactive und das Trendmagazin "Piranha" eine spektakuläre Party. Höhepunkt des Abends ist die "Cyball"-Competition, in der sechs wagemutige Extremsportler antreten – und zwar beim schnellsten und härtesten Sport aller Zeiten, "Cyball Zone".

Wer in der Nähe ist, schaut bei diesem Ereignis persönlich vorbei. Gewinnen können allerdings alle MAN!AC-Leser – seid Ihr bereit für den Cyball-Kick?



Die Regeln

Beim großen "Cyball Zone"-Wettbewerb am 1. August werden sechs knallharte Gladiatoren an den Start gehen und für ihre Teams kämpfen. Eure Aufgabe ist es, den Sieger dieses Turniers zu erraten.
Tippt Euren Favoriten und schickt uns den ausgefüllten Coupon bis zum 20. Juli 1998 zu.
Solltet Ihr falsch liegen, nehmt Ihr an der Verlosung der Preise 4 bis 10 teil – auch ohne richtige Antwort habt Ihr also Gewinnchancen. Diejenigen, die ein Gespür für Sieger haben, erwartet die Endrunde: Alle richtigen Antworten wandern in eine große Trommel, und daraus werden drei glückliche Hauptgewinner gezogen.

Die Preise

1. Platz: Volltreffer! Der Gesamtsieger erhält nicht nur eine wertvolle "Cyball"-Playstation mit Airbrush-Motiv und ein "Cyball"-Spiel, sondern auch noch ein einjähriges "Premiere"-Abo!

2. und 3. Platz: Für einen perfekten Einstieg in Eure aufregende Zukunft als Extremsportler müßt Ihr natürlich über ein cooles Outfit verfügen. Viel Spaß beim Aussuchen – Ihr gewinnt nämlich einen Gutschein für eine Sportausrüstung im Wert von 400 Mark!



4. bis 10. Platz: Das "Cyball-Gladiatorenpaket" – komplett mit T-Shirt, einem "Cyball"-Spiel für die Playstation und weiteren Überraschungen...



Die Cyball-Gladiatoren



1
NAME: Rene Hulgreen
LAND: Dänemark
ALTER: 28 Jahre
SPORTART: Inline-Skating
TEAM: Dominators



2
NAME: Lennard Schröder
LAND: Deutschland
ALTER: 15 Jahre
SPORTART: Inline-Skating
TEAM: Krapp Klowns



3
NAME: Gregor Myszor
LAND: Deutschland
ALTER: 18 Jahre
SPORTART: Inline-Skating
TEAM: Sentinels



4
NAME: Benjamin Lucan
LAND: Deutschland
ALTER: 19 Jahre
SPORTART: Inline-Skating
TEAM: Voodoo



5
NAME: Pedro Boker
LAND: Deutschland
ALTER: 31 Jahre
SPORTART: Eishockey PIRANHAS
TEAM: Leopards



6
NAME: Richard Taylor
LAND: Wales
ALTER: 15 Jahre
SPORTART: Snowboarding
TEAM: Fiz-o

Coupon ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH, Wallbergstr. 10, 86 415 Mering

Mein Favorit heißt: **Startnummer:**

Schickt meinen Preis an:

Name, Vorname   Alter

Straße, Nr.   PLZ, Ort

ich besitze:
- ☐ Playstation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Saturn

Einsendeschluß ist der 20. Juli 1998. Alle Einsendungen mit einem genannten Gladiator nehmen an der Verlosung teil.

Arcade News:





3D-RAFTING: In Namcos "Rapid River" müßt Ihr Euch gegen reißende Flüsse und Stromschnellen behaupten. Dazu klettert Ihr in ein Zweimann-Boot und paddelt auf schweißtreibende Art durch knifflige Flußläufe. Ein Riesenspaß für fitneßbewußte Zeitgenossen - in Kürze auch in Deutschland.



PLASTIK-MG: Die Aussicht, ohne lästige Munitionsbegrenzung nonstop zu ballern, lockt Euch an Konamis "Thunder Hurrican"-Front, doch monotone Schußarbeit und platte Texturen vertreiben Euch schnell wieder. Im Heli bestreicht Ihr feindliche Dschungel-Militärbasen mit Dauerfeuer und knattert auf Panzerkolonnen und Strohhütten. Trotz heftigem Rückstoß der Riesenwummen: Dieser Gun-Shooter ist eine Spielspaß-Niete.





HOBBY-DJ: Witziger, wenn auch wenig verbreitet ist Konamis "Beatmania". Mit zehn Lautsprechern und eingebauter LIchtorgel variiert der Arcade-DJ gängige CD-Musik per Plattenteller und Mini-Keyboard, akustische Effekte sorgen für Abwechslung im harten Plattenaufleger-Geschäft. Yo, man!

Neo Geo
Spielen auf dem PC



Der PC als Wunderkiste: Das momentan ambitionierteste Projekt der Emulatoren-Szene ist ein Neo-Geo-Emulator: Bisher kam kein Programmierer über vollmundige Ankündigungen hinaus, doch jetzt hat es ein Team geschafft. Mit der aktuellen Version des Neo-Geo-Emulators vom "Dead Serious Clan" (http://sid.c64.org/~drac/NeoGeo.html) laufen noch nicht alle Spiele, spätere Versionen sollen jedoch alle bisherigen (und zukünftigen) Modul-Spiele verarbeiten – die Retro-Szene jubelt! Leider wurde die Software aus rechtlichen Gründen vorerst aus dem Web genommen: Wer ROM-Images "zieht" ohne das Originalspiel zu besitzen, macht sich strafbar.

Neo Geo: Der Arcade-Veteran

In der Konsolenszene fristet das "Neo Geo" seit 1990 ein Schattendasein, doch in den Spielhallen rund um den Globus ist die 16-Bit-Hardware noch immer präsent. Ein Vier-Slot-Board kostet den Aufsteller mit 800 Mark nur ein Bruchteil von modernen Namco- oder Sega-Automaten. Dank dieses Preisvorteils werden in Japan auch nach dem "Hyper Neo Geo 64"-Debüt neue 16-Bit-Spiele produziert. Grund genug für MAN!AC, den unverwüstlichen Arcade-Veteranen genauer unter die Lupe zu nehmen.

Für ein Grundgerät mit zwei Joypads und einem Modul machen Freaks über tausend Mark locker, für neue Spiele werden jeweils 500 Mark fällig – ein gesalzener Preis für den Luxus, "echte" Automatenspiele am heimischen Fernseher zu spielen. Selbst für ältere Module bezahlt Ihr noch zwischen 100 und 300 Mark. Mit der Einführung der CD-Konsole (ca. 500 Mark) sanken die Preise für die Spiele auf übliche 100 Mark, aber das langsame CD-ROM reduziert das Arcade-Feeling beträchtlich. Unter den ca. 100 bislang erschienen Neo-Geo-Modulen und -CDs finden sich einige Action-Meilensteine: Gleich das erste Spiel ("Nam 1975") wurde ein Erfolg, Sammys Ballerspektakel „Viewpoint" begeisterte zwei Jahre später durch phantastische Animationen und einen unerreichten Soundtrack. Neben den Baller-Fans kommen vor allem Prügelspieler mit der SNK-Konsole auf ihre Kosten: Legendäre Serien wie "Samurai Shodown", "King of Fighters" und "Fatal Fury" sind in ihrer Spielbarkeit ungeschlagen und erfreuen sich auch in der 3D-Ära noch großer Beliebtheit.



Im Gegensatz zu seinem Nachfolger "Hyper Neo Geo 64" (siehe MAN!AC 6/98) verfügt das alte Neo Geo über keine "echte" 3D-Fähigkeit. Ein Spezialchip erlaubt lediglich einen flüssigen Zoom-Effekt, so daß sich die Kamera z.B. auf die Distanz von zwei Kämpfern einstellen kann. Die große Stärke der Konsole liegt in farbenprächtigen Bitmap-Spielen: 4.096 aus einer Palette von 65.536 Farben werden gleichzeitig dargestellt. Selbst die immense Zahl von 380 Sprites

Die besten Neo-Geo-Spiele

TITEL	GENRE	HERSTELLER	ERSCHIENEN	MODUL-PREIS
Art of Fighting 2	Beat'em-Up	SNK	1992 - 1996	120 Mark
Fatal Fury (Serie)	Beat'em-Up	SNK	1991 - 1997	100-600 Mark
King of Fighters (Serie)	Beat'em-Up	SNK	1994 - 1997	300-600 Mark
Samurai Shodown (Serie)	Beat'em-Up	SNK	1993 - 1996	100-500 Mark
World Heroes (Serie)	Beat'em-Up	ADK	1992 - 1995	100-300 Mark
Metal Slug (Serie)	Jump'n'Shoot	SNK	1996 - 1998	300 Mark
Nam 1975	Action	SNK	1990	100 Mark
Last Resort	Shoot'em-Up	SNK	1991	300 Mark
Pulstar	Shoot'em-Up	Aicom	1995	300 Mark
Super Sidekicks (Serie)	Fußball	SNK	1992 - 1995	100-300 Mark
Viewpoint	Shoot'em-Up	Sammy	1992	250 Mark
Spinmaster	Jump'n'Run	Data East	1994	150 Mark
Baseballstars 2	Sportspiel	SNK	1992	150 Mark
Sengoku 2	Beat'em-Up	SNK	1992	150 Mark
Ghost Pilots	Shoot'em-Up	SNK	1991	100 Mark



Japan vor drei Jahren: Neo-Geo-Module wurden für Preise um zehn Mark verramscht.

zwingt die Hardware nicht in die Knie. Die riesigen Datenmengen finden in entsprechend großen Modulen ("Mega Shocks") Platz. Das brandneue „Last Blade" benötigt z.B. pralle 474 Megabit – aktuelle N64-Module kommen mit 128 MB aus.

Die Neo-Geo-Preise in Japan treiben jedem Fan die Tränen in die Augen: Selbst dicke Mega-Shock-Module werden in Tokyo stapelweise für gut 10 Mark verramscht. In Deutschland kümmern sich hauptsächlich zwei Firmen um Nachschub: Maro und Zapp Games importieren SNK-Software und versorgen Neo-Freaks mit gebrauchten Konsolen, Modulen und CDs. Unsere Kleinanzeigen helfen natürlich auch weiter. *au*

Muster von Maro, Tel.: 0711/9561130



Hersteller: SNK



Zehn Kämpfer gegen das Chaos: Die "Last Blade"-Recken prügeln mit Schwert und Keule aufeinander ein. Die Lebensenergie-Leiste ist doppelt gefüllt, erst wenn sich die zweite Hälfte dem Ende zuneigt, feuert Ihr einen Not-Spezial-Move ab, der dem Gegner eine ganze Energieleiste abzieht. SNK-Profis kommen sofort zurecht: Die Ausführung der Moves hat sich seit "Samurai Shodown" nicht geändert. Achtung: Nach acht regulären Kämpfen erwarten Euch noch zwei schwere Endgegner.









Hersteller: NAMCO



Ruppige Querfeldein-Simulationen sind keine Neuheit in der Spielhalle: Um "Motocross Go!" aufzuwerten, setzt Namco deshalb auf modernste Hardware. Ein "System 23 Board" sorgt für schnelle Biker-Action mit bestechender Auflösung, eliminiert dabei aber das störende Interlace-Flimmern. Die Steuerung ist komplexer als bei vergleichbaren Titeln und fordert auf drei sprungintensiven Kursen auch den Offroad-Profi. Neben einem wuchtigen Bike-Modell, das Ihr durch Kippen einlenkt (siehe Chassis unten) spendierte man dem Spiel nämlich noch einen unabhängig vom Bike zu drehenden Lenker. Damit steuert Ihr auch in engen Kurven gegen die Driftrichtung und stabilisiert das Motorrad – genügend Übung vorausgesetzt. Rücksichtslose CPU-Fahrer rempeln mit Euch um den Sieg. Besonders während längerer Sprünge kommt es dabei zu krachenden Kollisionen und Drängeleien. Zwei Perspektiven (Ego- und Außenansicht) sind wählbar. Außerdem sind durch die komplexe Steuerung auch spektakuläre Flugkunststücke möglich. Bis zu vier Geräte lassen sich per Link verbinden; hier seht Ihr eine einzelne Deluxe-Version mit wuchtigem Maxi-Monitor – meist wird die Variante mit kleinerem Monitor aufgestellt.









Hersteller: SNK



Die Rückkehr der Bitmap-Söldner: Gleich vier Einzelkämpfer stehen in „Metal Slug 2" zur Wahl. Spielerisch bleibt alles beim alten: Wie im ersten Teil ballert sich Euer GI horizontal scrollend durch Eis und Schnee, Sandwüste und dunkle Kanäle. Panzer und MG-Stellungen zerstört Ihr mit einem gezielten Handgranaten-Wurf. Befreit Ihr abgemagerte Kriegsgefangene, werdet Ihr mit Extrawaffen wie einer Shotgun oder einer Maschinenpistole belohnt. Bei den riesigen Endgegnern geht die Hardware zwar deutlich in die Knie, trotzdem macht die derbe Kriegs-Satire „Metal Slug 2" dank makaber-komischen Soldaten-Animationen definitiv Spaß.







Hersteller: SNK

Der Nachfolger zum Ballerspektakel "Pulstar" brennt wieder ein Grafik-Feuerwerk ab. Mit einem von vier Abfangjägern ballert Ihr Euch durch sieben Spielstufen. Abgeschossene Raumschiffe, Mechs und Panzer hinterlassen Power-Ups, mit denen Ihr Laser und Raketen aufmotzt. „Blazing Star" beginnt mit moderatem Schwierigkeitsgrad, wird in den letzten drei Levels aber nahezu unspielbar schwer. Hunderte von Schüssen schwirren durch die Luft – nur die erzwungene Zeitlupe der überlasteten Hardware verschafft Euch Luft. Dem feindlichen Sperrfeuer entkommen nur Spielhallenbesucher mit massig Kleingeld und viel Ausdauer.



ARCADE

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING



Die kreativsten MAN!AC-Leser sitzen seit jeher in der Schweiz: Graffiti-Logo von Kerim Roth aus Gümligen (hier stark verkleinert dargestellt)

Das beste Heft

Gratulation zur MAN!AC 5/98. Diese Ausgabe ist optisch und inhaltlich die beste, die ich je gesehen habe. Besonders der Bericht zur "Tokyo Game Show" und das "Classic Replay" zum Thema Action-Adventure haben mir gefallen. Allerdings habe ich noch eine Frage: Warum gebt Ihr bei Importtests keine Grafik- und Soundwertung?

Benjamin Scheidegger, Dorfstraße

...damit Ihr auch im offiziellen Test noch was zu lesen habt! Außerdem kommt einem Importtest nicht die tagelange Sorgfalt einer offiziellen PAL-Besprechung zugute – wir spielen die Japan- und USA-Neuheiten solange, bis wir uns über die Spielspaßwertung sicher und einig sind, tiefergehende Analysen heben wir uns für den Deutschland-Test auf. Dieser ist in der Regel auch umfangreicher als ein Import-Review.

Yesterday

Als älteres Videospielsemester (Jahrgang '65) freut mich die derzeitige Retro-Welle und Eure "Yesterday"-Rubrik natürlich sehr. Eure Timeline auf dieser Seite bringt mir jedoch jeden Monat eine brennende Frage zurück ins Bewußtsein: Wie sah die Konsolenszene in Japan eigentlich vor der Famicom-Veröffentlichung aus?
Das Weltbild der frühen Konsolen-Fans war sehr stark nach Silicon Valley orientiert. Hatte das amerikanische VCS denn auch in Japan einen so riesigen Erfolg, oder gab es dort Exoten, die noch populärer waren und auf denen man "Space Invaders" und "Pac-Man" spielen konnte? Wie war das dort mit Mattel und Coleco?
Ein Artikel über diese Zeit in Japan wäre einzigartig – ich lese viel, habe darüber aber nie Infos gefunden.

Christian Nauheimer, München

Anspruchsvolle Frage, Christian. Versuchen wir es trotzdem mit einer kurzen und prägnanten Antwort: Über japanische Lizenznehmer (z.B. Bandai) kamen so gut wie alle US-Konsolen mit geringer Verzögerung auch nach Japan, u.a. sogar das "Emerson Arcadia", alias "Hanimex". Dort trafen sie bereits auf eine starke inländische Hard- und Software-Industrie. Vor allem Tomy, Sega und Epoch waren mit eigenen Systemen in den frühen 80er-Jahren erfolgreich, doch auch andere Hersteller brachten Modul-basierte 8-Bit-Geräte schon Jahre vor dem Famicom/NES in die Geschäfte. Systemübergreifend waren Spiele von Namco und Konami schon damals die beliebtesten Third-Party- und Lizenz-Produkte, "Junction", "Scramble" und "Pooyan" gab's für zig unterschiedliche Systeme. Insgesamt war die japanische Hardware-Szene noch turbulenter als das US-Geschehen. Hast Du z.B. gewußt, daß der in Deutschland erfolgreiche "Volkscomputer" Commodore VC 20 in Japan als Modul-Konsole vermarktet wurde? So ist zu erklären, daß knapp die Hälfte aller Commodore-Module der frühen 80er-Jahre in Japan von der Firma Hal Laboratories ("Kirby") entwickelt wurden. Die von Benjamin, Dir und dem folgenden Leserbrief lobend erwähnte "Yesterday"-Rubrik ist mit dem "Action-Adventure" übrigens ausgelaufen. Nachdem wir bereits vor ein paar Jahren eine "Yesterday"-Serie zu allen 8-Bit-Systemen abgefeuert hatten, überlegen wir jetzt, welche Themen die kommende Retro-Rubrik behandeln soll. Habt Ihr dazu Ideen?

UPDATES & ERRATA

UPDATE: ***Die Beschwerdebriefe zur Sony-Hotline reißen nicht ab – wir könnten eine eigene Doppelseite mit Protesten aller Altersgruppen füllen. Egal, ob Detlef aus Flensburg bei "Final Fantasy"-Anfragen einfach aus der Leitung geworfen, beim zweiten Versuch dann vertröstet wurde ("ruf doch später noch einmal an") und bis heute keinen vernünftigen Rat erhielt, oder Roger von Rüden in minutenlange, aber fruchtlose Dialoge zu "Discworld", "Tekken" und "FF 7" verwickelt wurde – helfen konnte die gebührenpflichtige Sony-Nummer anscheinend noch keinem so recht.***

MEA CULPA: ***Das N64-Rennspiel "GT 64 Championship" erscheint zwar wie in MAN!AC 6/98 angekündigt in diesen Tagen, den Deutschland-Vertrieb hat jedoch nicht Ubisoft, sondern Laguna übernommen.***

UPDATE: ***Die digitale Angel "Bass Fishing" aus MAN!AC 5/98 ist ab sofort beim Oppermann-Versand erhältlich (www.oppermann.de, Tel. 0180/5672122)***

Schade, daß Ihr die letzten Spiele für den Jaguar (z.B. "Worms" und "Iron Soldier 2") nicht mehr getestet habt. Stimmt es denn, daß diese Atari-Konsole keinen Unterschied zwischen NTSC und PAL kannte und alle Module auch auf allen Geräten liefen?
Apropos alte Spielkonsolen: Könnt Ihr mir die Ausgaben nennen, in denen Eure 8-Bit-Replays abgedruckt wurde? Könnt Ihr mir diese Artikel bitte als Kopien zuschicken?
Glaubt Ihr eigentlich, daß das 64 DD überhaupt noch erscheint? Schließlich hat Nintendo ja auch schon mal ein CD-Laufwerk angekündigt, das aber niemals herausgekommen ist.
Zu Sega: Wie lange wird es denn noch neue Software für den Saturn in Deutschland geben? Wann kommt das neue System, und was wird es leisten?

Björn Bergmann, Herten

Mit der NTSC/PAL-Frage zum Atari Jaguar nimmst Du unsere Antwort bereits vorweg: Einen Länderschutz kannten die Atari-Module nicht.
An das Erscheinen des Nintendo 64DD glauben wir schon, schließlich haben wir die Hardware und erste Spiele (bzw. Anwendungen) bereits in Aktion gesehen. Nicht ob, sondern lediglich wann die Erweiterung auf den Markt kommt, steht noch in den Sternen. Etwas besser sieht es für den Saturn-Nachfolger Katana aus – unserem technischen Hintergrundartikel in MAN!AC 11/97 stellen wir im nächsten Heft eine ausführliche Vorort-Reportage zur Seite – als einziges Videospiel-Magazin befindet sich MAN!AC momentan im japanischen Sega-HQ, um die Wunderkonsole in Ruhe und noch vor dem hektischen e3-Messetrubel anzutesten!
Wenn Du mit wenigen, aber hochwertigen Neuheiten für den Saturn zufrieden bist, mußt Du Dir bis 1999 keine Nachschubsorgen machen: Gute Sega-Titel (zuletzt "Panzer Dragoon Saga") erscheinen ebenso wie vereinzelte Umsetzungen der Lizenznehmer – blättere einfach in den Testteil.
Replay-Artikel hatten wir zuviele, um sie Dir persönlich rauszuschicken: Regelmäßig von MAN!AC 3/95 bis 9/96 (Oldie-Hardware), ab 7/97 dann die Dir bekannten Genre-Artikel.

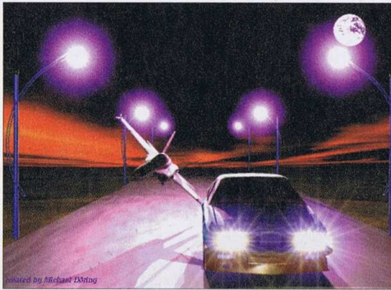
Todsünde

Resident Evil, wohin man schaut. Ich ertrag's nicht länger und stöhne lauter als die infizierte Mannschaft des Racoon Police Department. Auch wenn es im gewaltigen Presserummel untergeht: Das Sequel ist eine aufgewärmte Blutsuppe.(...)

...und mittlerweile von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indiziert, weshalb wir Deine Aussagen in diesem Punkt etwas beschneiden und selbst keinen Kommentar zum Splatter-Spiel abgeben.

Da schimpft man unentwegt über fehlende Innovation und Capcoms Recycling-Politik und fällt dennoch vor diesem Blender auf die Knie. Capcom hat wieder einmal nur die Hintergründe ausgetauscht (...) Szenario, Hauptgebäude und Kanalisation beinahe unverändert vom Vorgänger übernommen. (...)
Im "Reboot"-Test hat Christian Blendl die Todsünde des 32-Bit-Spieldesigns enthüllt: "Als die Entwickler am siebten Tag mit ihrer 3D-Grafikroutine fertig waren, kümmerten sie sich die letzten Stunden ums Spieldesign." Genau das hätte auch in Eurem letzten Capcom-Test stehen sollen.

Markus Kamptmann, Crailsheim



"...und testet mal wieder Laser-Discs und DVDs" bat uns Matthias Döring der das ungleiche Wettrennen links mit "Highlight Pro" realisierte.

Idiot?

Eure Zeitschrift ist super, eigentlich gefällt mir an ihr alles. Außer einem Wort, das leider in jeder Ausgabe auftaucht: Maniac. Als Zeitschriftenname ja ganz hübsch, aber ich bin Araber und in meiner Sprache bedeutet der Ausdruck soviel wie "Idiot" oder "Doofmann". Auch auf türkisch steht der Name für einen geistig unterbemittelten Menschen. Ich hoffe, Ihr seid jetzt nicht gekränkt und habe noch zwei Fragen:
– Stimmt es, daß "Resident Evil 3" in der Mache ist?
– Wird es noch eine weitere deutsche Folge von "Final Fantasy" geben?
Ich hoffe, daß Ihr meinen Brief veröffentlicht und ansonsten weitermacht wie bisher. Mohamed Refai, Berlin

Maniac steht im Nahen Osten für "Idiot"? Das beantwortet zwei Fragen auf einmal: Zum einen, wieso wir das "i" in weiser Voraussicht durch ein "!" ersetzten; zum anderen, wieso bisher kein Verlag Interesse an einer arabischen Lizenzausgabe von MAN!AC zeigte. Übrigens bedeutet "Maniac" auch im Englischen soviel wie "Durchgeknallter" oder "Verrückter". Ursprünglich wollten wir das Heft übrigens "Hardcore" nennen...
Deine Fragen können wir nur unbestimmt beantworten: "RE 3" kommt ganz sicher, doch selbst in Japan gibt´s noch keine Fotos oder Infos zum dritten Teil der Splatter-Serie. Auch weitere "Final Fantasy"-Übersetzungen wurden bislang noch nicht offiziell angekündigt – lies dazu unseren Square-Vierseiter im vorderen Heftteil. Gar keine Hoffnung machen wir uns auf PAL-Versionen der Playstation-Neuauflagen "FF 5" und "FF 6", lediglich die brillante Strategie/Rollenspielmixtur "FF Tactics" könnte es nach Europa schaffen. Eine gut spielbare US-Version ist bereits seit Monaten im Handel.

Import-Fan

Ich kann es ja verstehen, wenn man sich darüber aufregt, daß ein PAL-Spiel nicht mehr den (durch Import-Tests geweckten) Ansprüchen und Erwartungen entspricht. Oft werden Sachen gekürzt oder einfach weggelassen – ich meine, ein "Nicht geeignet unter 18 Jahren" hätte da genügt.
Das beste ist, wenn man sich seine Playstation umbaut und bereit ist, pro Import-Spiel rund 20 Mark mehr zu bezahlen. Das lohnt sich: Man kann Spiele schon ein halbes Jahr früher zocken, freut sich über flüssige 60 Bilder pro Sekunde und muß keine Angst haben, daß es gekürzt ist. Der Umbau kostet lediglich 10 bis 50 Mark (do it yourself) oder bis 90 Mark (von professioneller Hand und mit Garantie). Daneben fallen noch ein RGB-Kabel (rund 20 Mark) und ein RGB-tauglicher Fernseher an – das sind fast alle aktuellen Geräte. Englischkenntnisse sind natürlich nicht schlecht, auch von japanischen Spielen braucht man sich nicht abschrecken lassen. So hatte ich z.B. keine Probleme, das japanische "Bio Hazard" durchzuspielen – da die Personen englisch reden, habe ich alles mitbekommen.
Für "Gran Turismo" und "Tekken 3" gibt es wiederum das Internet, das komplette Übersetzungen anbietet. Last but not least unterstützen japanische Playstation-Spiele seit geraumer Zeit das Dual-Shock-Joypad, das es in Import-Läden, aber nicht im deutschen Handel gibt. Dabei macht "Tekken 3" mit dem Dual Shock gleich doppelt soviel Spaß! Habt Ihr nähere Informationen zu diesem Joypad? Mustafa Aktepe, Eitdorf

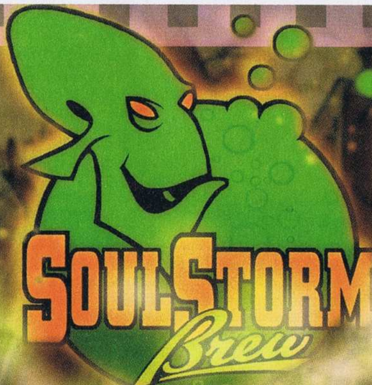
Auch wir MAN!ACs stehen auf Importe und können Deinem NTSC-Ratgeber in jedem Punkt zustimmen. Wie auch im Filmbereich (Laserdisc, DVD) sind die Import-freudigen Hardcore-Freaks gegenüber dem Mainstream zwar in der Minderheit, bleiben aber eine wichtige Antriebsfeder für die Entwicklung des Marktes. Manch ein Spieletester hat seine Englischkenntnisse in jungen Jahren durch eifriges Import-Anleitungsstudium erworben...
Trotzdem wird es Dich vielleicht freuen, daß Sonys "Dual Shock" auch in Deutschland vermarktet wird. Während bisher die Force-Feedback-Unterstützung aus den PAL-Fassungen herausgekürzt wurde, soll das Feature ab "Gran Turismo" auch bei uns gesellschaftsfähig werden. Weitere Dual-Shock-Spiele sind "Tenchu" und "Dead or Alive".
Normalerweise spendieren wir reinen Lobeshymnen nur wenig Platz auf diesen Seiten, doch zu den letzten MAN!AC-Ausgaben bekamen wir soviele positive Zuschriften, daß wir die Doppelseite nicht nur mit einem Lob beginnen, sondern auch mit einem wohlwollenden Brief beenden wollen...

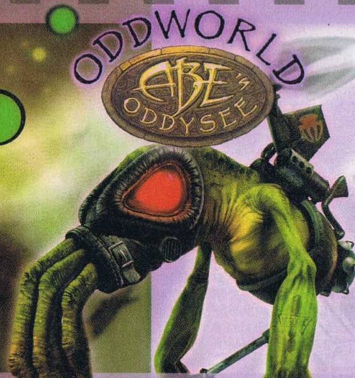
Fett!

Eigentlich bin ich Briefmuffel, doch mit MAN!AC 5/98 habt Ihr den Vogel abgeschossen. Erneut wurde fachliche Kompetenz bewiesen und demonstriert, wie man Themen auch für Erwachsene aufbereitet. Auch durch Artikel wie "Krank durch Videospiele" hebt Ihr Euch von der Konkurrenz ab. Ich lese Euer Magazin seit langem und finde Eure Entwicklung phänomenal! Ich kann beim besten Willen keinen großen Schnitzer feststellen. Besonders Euer trockener Humor hat es mir angetan. Außerdem komme ich seit neuestem auch in den Genuß Eurer Homepage: Umfangreich! Professionell! Fett! Macht weiter so! Ted aus Mainz (via eMail)



Matthias Döring, Suhl





Wußtest Du eigentlich,

daß „Oddworld: Abe's Exoddus" zunächst „Oddworld: Abe gets boned & brewed" heißen sollte?

SECOND HAND



Wenn Ihr eine Kleinanzeige schickt und diese nicht in der folgenden MAN!AC auftaucht, dann ist das kein böser Wille von mir, sondern hat gute Gründe: Wenn Ihr diese Zeilen lest, sind bereits die Second-Hand-Seiten für die nächste Ausgabe auf den Weg zum Drucker. Außerdem geht schon mal der Platz aus – aber keine Sorge, wer es nicht mehr in's aktuelle Heft schafft, kommt garantiert das nächste Mal dran. Kleinanzeigen gehen nicht verloren. Euer Ulrich!

SUCHE

NINTENDO

N64 mit Spielesammlung gesucht. Suche auch noch Konsolen, Spiele, Zubehör + Neuheiten für Sony PSX + Saturn + SNES + NES. Tausche auch Konsolen + Spiele + Sammlungen.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Nintendo 64 oder Playstation mit Spielen, sowie SNES, Game Boy, Mega Drive, NES, Game Gear mit Spielen! Spiele und Zubehör auch einzeln. Auch große Sammlungen kein Problem!
Tel./Fax. 05658/924962 (Sabine)

Suche dringend **Final Fantasy2**! Zahle gut!
Tel. 004162/2164379
(Martin, ab 18 Uhr, Schweiz)

PLAYSTATION

Suche **Sony PSX** mit Spielesammlung. Suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen für N64, SNES, MD, Saturn, GB usw. Suche auch PC-Games.
Tel. 0641/970424

Suche dringend Konsolen + Spiele + Neuheiten für Sony Playstation, Saturn, N64, SNES, Game Boy. Kaufe auch komplette Sammlungen.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Suche **Tauschpartner** für PSX- und Saturnspiele (PAL), egal welches Genre, ob alt oder neu, alles anbieten. Suche auch PSX- und N64-Konsolen mit oder ohne Spiele.
Tel. 036074/31045 od. 31456 (Stefan)

Suche **Sony PSX** mit Spielesammlung. Kaufe auch N64, SNES, NES, GB usw. mit Spielen (auch größere Sammlungen kein Problem).
Tel. 0641/970424

Suche Horrorspiel. Tausche gegen FF7 + Hintbook, Turok, Resident Evil DC, N64-Prügelspiel, NBA98, Fighting Force, Mario Kart. Alle N64-Spiele US.
Tel. 0341/3013150

Suche **Playstation mit Pad** + 1 Spiel (C&C2 oder Resident Evil) gut erhalten, biete 200 DM.
Tel. 06561/8761 (David)

Ich kaufe alle defekten Playstations! Bezahle auch evtl. das Porto + Verpackungsmaterial.
Tel. 0172/6786454 (ab 17 Uhr)

Suche: **Umgebaute PSX** ohne Zubehör, zahle gut. Verkaufe und tausche PSX-Games, N64-Games, MD-Games. Suche PSX-Lenkrad, suche billig Neo Geo mit Games.
Tel. 0711/5282949 (ab 18 Uhr)

PSX: Tekken1 jp oder us und auch andere alte und neue Spiele für PSX, nur jp oder us. Zahle gut.
Tel./Fax. 0521/68169
(Sascha, ab 14 Uhr)

Kaufe fast alle PSX-Titel an! Suche bevorzugt: Castlevania, V-Rally, Tekken3, Gun-Shooter mit Gun, Tomb Raider1+2, Bushido Blade2, aber auch viele mehr. Gerne auch us/jp-Versionen.
Tel. 0171/9138136

Suche Spielstand für Horrorspiel.
Tel. 06831/85099

Kaufe Spiele für Playstation und N64, auch Sammlungen mit Konsole.
Tel. 089/16783664
(Sven, ab 13 Uhr)

PS: Tekken3 (jp), GT (PAL), Worms, F1 '97, Discworld2, N64: Banjo-Kazooie (us), Mission Impossible (us), 1080° (us). Suche immer aktuelle Toptitel (N64 nur us), nur Originale, kein Tausch.
Tel. 09191/4784 (Michael)

EXOTEN

Suche **Sega Nomad**, Multi Mega: Suche auch alle Spiele für: Game Gear, Mega Drive, Saturn, gerne auch japanische! Verkaufe auch selbst viel für Saturn, z.B. Last Bronk usw.
Tel. 0177/4790211 o. 06109/33209

Tausche **Metal Slug2** gegen 10 ältere Neo Geo Modul-Titel.
Tel. 06825/48560

Suche **Turbo Duo** us/jp RGB mit Zubehör, zudem Spiele wie: Castlevania X, Parodier, Gunhed, Galaga88, Parasol Stars, Cybercore, Devil Crush, Splatterhouse, Son Son2, Preis VHB.
Tel. 0781/32824

Suche **Jaguar-Spiele** Modul + CD, z.B. Towers2, I-War, Bubsy, Zool, Pinball, Myst, Syndicate usw., alles anbieten. Suche auch N64 + Lynx-Spiele zum Kauf (evtl. Tausch).
Tel. 07762/3646 (ab 17 Uhr)

Dringend: **Neo Geo-Module** gesucht: Robo Army, Puzzled, KOF95+96 usw. Verkaufe Atari Jaguar RGB + 2 Pads + 9 Spiele 300 DM VHB. Verk. Lynx2 + 17 Spiele!
Tel. 07161/388086
(18-21 Uhr, sonst AB)

Klassiker für die jap. **PC-Engine** Hu-Cards gesucht, insbesondere Balttle Lode Runner, Horse Race, Tiger Heli, R-Type2, Magical Chase, Afterburner2, Bomberman94 etc.
Tel. 02351/570250

OLDIES

Suche Hard- und Software für sämtliche Oldies, z.B. Colecovision, Vectrex, Atari2600, Philips G7000/7400, Schmidt TVG2000, Interton, Nintendo Game&Watch, Microvision.
Tel. 02156/77827

Suche Vectrex und Colecovision und Software. Außerdem Handhelds (G&W, Bandai, Tomy etc.). auch Atari-, Philips-, TVG2000-, Interton- und **Intellivision-Software** gesucht.
Tel. 089/3083294

SONSTIGES

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für Oldie-Konsolen.
Tel. 089/1403732

Nintendo 64 oder Playstation mit Spielen, sowie SNES, Game Boy, Mega Drive, NES, Game Gear mit Spielen! Spiele und Zubehör auch einzeln. Auch große Sammlungen kein Problem!
Tel./Fax. 05658/924962 (Sabine)

Kaufe für **Playstation + Nintendo64** Spiele, Konsolen, Neuheiten + Sammlungen. Kaufe auch Super Nintendo + Sega Saturn mit Spielen (nur günstig).
Tel. 06253/932921

Suche für Saturn **Albert Odysee**, für PSX Feda2, für Super Nintendo Hanuyuku Hero.
Tel. 03445/200840 (Uwe)

Suche **Spielstände** für Bushido Blade (PSX PAL: Versteckter Kämpfer) und N64-Ego-Shooter (PAL), zahle 50 DM.
Tel. 0281/51632 (Peter, ab 20 Uhr)

Suche immer Spiele für Sony Playstation, Nintendo64 und Game Boy zu fairen Preisen. Gerne auch Spielesammlung mit Konsole + Zubehör. Bitte alles anbieten, auch Tausch gegen meine Spiele.
Tel. 030/34706700

Videospieler/innen des etwas älteren Semesters aus der Umgebung von Hannover aufgepaßt! Wir würden uns gerne regelmäßig mit Euch zwecks Erfahrungsaustauschs treffen. Näheres unter
Tel. 05031/3813 (Carmen)

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + 32 Spiele + Zubehör für 1390 DM (NP: 5100 DM).
Tel. 040/71095077

Verkaufe **Nintendo64-Spiele** (z.B. Turok), verkaufe auch SNES-Spiele (Z.B: alle Donkey Kong Country-Teile). Tausche Neo Geo CD gegen Playstation.
Tel. 05325/4347 (nach 14 Uhr)

Verkaufe **N64 + 7 Spiele** VS. Habe alle Ego-Shooter, Bomberman, Dark Rift, Extreme-G, Fifa. US: Blastcorps, Turok, Hexen usw. Japan: Wave Race, MRC, Import-Adapter 25-110 DM.
Tel. 09261/93104 (ab 13 Uhr)

N64-Spiele: Fifa98 (PAL) 89 DM, Mace (us) 90 DM, Prügelspiel (us) 75 DM, Turok (us) 75 DM. Für PSX: Bushido Blade (us) 75 DM. Alle Spiele in Top-Zustand.
Tel. 07731/52804 (18-20 Uhr)

N64 (jp) + RGB-Umbau + Spannungswandler + MemCard + Rumble + 6 Spiele für 800 DM. Neo Geo + RGB + 2 Pads + 10 Spiele für VB 750 DM. PSX-Importe FF7 usw., VG-Zeitungen ab '94.
Tel. 0172/8765434 (Lars)

N64, 2 Pads, Memory Card, Converter us/jp, 3 Ego-Shooter, Mario64, Turok, Bomberman64. Nur komplett, Preis VB 750 DM.
Tel. 0871/41875 (ab 19 Uhr)

N64-Konsole (PAL), Memory Card, Superpad64 plus (schwarz), Super Mario64, Turok, Pilotwings64, Wave Race64, Prügelspiel, Ego-Shooter + N64-Konverter, nur komplett für 659 DM. Tel. 03523/61232 (ab 14 Uhr)

Nintendo64 + 4 Spiele (Lylat Wars, Mario Kart, Extreme-G, Turok) + 3 Controller + Memory Card + Rumble Pak, noch 4 Monate Garantie, nur komplett VHB 750 DM.
Tel. 0172/6705695
(Dennis, ab 17 Uhr)

An- und Verkauf von jp/us N64-Spielen M. Makers, Yoshi, Preise ca. 70-90 DM. Suche Zelda, Goemon, MRC. Für PSX suche ich jp/us Rollenspiele, z:B. Star Ocean, U. Soukaigi. Keine PAL-Spiele.
Tel. 0177/5035711

RPGs: Jap: Tal. Of Ph. 200 DM, Ru. Tr., Tr. Hun.G., St. Ocean je 150 DM, DQ6 + Lösung 170 DM, FF7 + Lösung 130 DM. US: FF2 110 DM, Lufia1 100 DM, Mana 60 DM, Zelda, TNG, Sh. Run je 40 DM, alles zusammen + US-Konsole 1000 DM.
Tel. 04763/7940 (16-20 Uhr)

Nintendo64-Spiele: Hexen und Ego-Shooter für je 90 DM und Turok für 70 DM. Tausche auch ein Spiel gegen Ego-Shooter.
Tel. 05222/6919 (Marko)

N64 (us) mit RGB-Umbau 220 DM, Turok, SOTE, Blastd., Mario Kart je 60 DM, Mario, Pilotw. je 55 DM, Lylat Wars, MRC, ISS64 je 70 DM. Verkaufe auch MD- und Mega CD-Games.
Tel. 02156/77827



Obwohl Mattels Intellivision wie die Konkurrenz von Atari und CBS im Videospiele-Crash 1984 vom Markt verschwand, lebt die Konsole weiter: Die "Blue Sky Rangers", ehemals das hauseigene Programmierteam von Mattel, sicherten sich die Rechte an der Intellivison-Technologie und -Software und planen die Veröffentlichung einer PC-CD mit allen originalgetreu emulierten Spielen. Auf Ihrer Webseite (www.webcom.com/makingit/bluesky) gibt es neben Hintergrundinfos zum Intellivision und den Blue Sky Rangers sechs Spiele, darunter den Strategie-Klassiker "Utopia" (Bild), die Ihr kostenlos downloaden könnt.

SEGA

Saturn + 2 Pads + Analog-Pad + Action Replay + MPEG-Modul + 15 Spiele (Sega Rally, Fighting Vipers, Virtua Fighter2, Exhumed) für 650 DM. Tel. 05722/25651

Biete Blam!, Story of Thor2, Wipeout, Hi-Octane, Robotica, Battle M. für 100 DM, nur komplett, keine Anrufe. Schickt kein Geld, antworte zurück oder tausche gegen Gamebuster + 1 Spiel.
Patrick Hartmann, In der Stedtbach 55, 64372 Ober-Ramstadt

Sega Saturn + 2 Pads + Stick + 4 MB-Card + 2 Guns + 19 Spiele (Resident Evil, Tomb Raider, Sega Rally, Tunnel B1, Dark Savior, Worms usw.) für nur 600 DM VB (NP ca. 2000 DM).
Tel. 02302/420078 (Christian)

Saturn + 18 Spiele + 2 Pads 500 DM. Auch einzeln erhältlich.
Tel. 0203/478051 (Alexander)

Verkaufe für Saturn: Toshinden Remix, Magic Kn. Rayearth (beide jp), Mystaria, Panzer Dragoon (PAL) je 20 DM. Suche für Playstation Beyond the Beyond (auch us). Verkaufe Wild Arms (us) 40 DM.
Tel. 06163/912154

Saturn, 2 Pads (1 Analog) und 9 Topspiele (VF2, TR, RE, Daytona CCE, Nights, WWS97, Sega Rally, Wipeout, DW2) für 900 DM. Mega Drive, 3 Pads, 17 Topspiele (EWJ, Fifa, SF2, Flashback) für 460 DM.
Tel. 02506/3219 (Felix)

MD: Moonwalker 25 DM, Sonic1 20 DM, Sonic2 25 DM, Sonic3 35 DM, T2 25 DM, Taz 25 DM, Quackshot 30 DM. GB: Castelian 15 DM, Bill & Ted 20 DM. SNES: Mario 25 DM, Axelay 30 DM, T1 25 DM, Starwing 30 DM. Tel. 05621/91168

PLAYSTATION

Tausche PS-Spiele (PAL), habe: Vergessene Welt, Excalibur, F1, SimCity, Leg. Of Kain, Disruptor, NHL Powerplay, Alien Tr., u.v.m. Suche. Bushido Blade, Fifa98, Skullm., Soul Blade, Tr. Of the Deep, C&C2, Warcraft2, Colony Wars etc.
Tel. 08341/600704 (Michi)

Tausche Crash Bandicoot2, FF7, APS97, Soul Balde, SimCity2000, Baphomets Fluch2. Suche dafür Ace Combat2, GTA, Fifa98, Sampras Tennis, Gran Turismo (nur PAL).
Tel. 04488/6111

Sammlung in gutem Zustand: Video Games ab 8/95 (32 Hefte), MAN!AC ab 10/95 (29 Hefte), Fun Generation ab 1/96 (22 Hefte), Mega Fun ab 3/96 (24 Hefte), verschiedene VS-Magazine (15 Hefte) nur komplett gegen Gebot zu verkaufen.
Tel. 09331/7630 (Chris)

PSX-Spiele: Tekken3 u.v.m. Tel. 0171/7936537

Verkaufe: Sammlung **20 Spiele**, darunter FF7, Castlevania, Syndicate Wars, Porsche Challenge und Tomb Raider. NP: 2000 DM, VB: 985 DM. Für N64: Lylat Wars + Wave Race + SOTE + Shooter (us) + Adapter 300 DM. Tel. 0221/394278 (Alex)

Tausche oder verkaufe zu fairen Preisen 3 PS-Spiele: MDK (dt.), Micro Machines V3 (dt.) und Sampras Extreme Tennis (dt) VB.
Tel. 08153/1041

Destruction Derby1+2 (35/45 DM), Fifa96 35 DM, Fifa97 45 DM, Ridge Racer 40 DM, Total NBA96 45 DM, Alien Trilogy 45 DM, Wipeout 45 DM, Formel1 55 DM, Ego-Shooter 45 DM, Link-Kabel 30 DM.
Tel. 0171/4916858

Firo & Klawd 60 DM, Criticom 50 DM, Primal Rage 60 DM, Fighting Force 90 DM.
Tel. 034603/77687 (ab 15 Uhr)

PSX-Games: Resident Evil DC, GTA 60 DM, Suikoden, Warcraft2, V-Rally, Rampage 50 DM, Blood Omen, NHL97 40 DM. N64-Games: Extreme-G, D.K. Racing 60 DM, Blastcorps, Turok, Wave Race, Mario64 50 DM, alles komplett dt.
Tel. 038326/3418

Verkaufe und tausche: Warhawk, 3D-Lemmings, Ballerspiel, Battle Arena Toshinden2, X-Com, D, Ridge Racer, Wing Commander3, Command & Conquer je 50 DM. Udo Klein, Blumenstr.20, 52531 Übach-Palenberg

Für PSX: GTA 65 DM, Tomb Raider2 65 DM, Robo Pit 40 DM, Suikoden 65 DM, Theme Park 60 DM, Gunship 50 DM, Ego-Shooter 50 DM, Player Manager 60 DM, SimCity2000 60 DM, Discworld 50 DM, Adidas Power Soccer 45 DM.
Tel. 07251/4573 (Timo Schneider)

Verkaufe aktuelle Spiele für Playstation zu supergünstigen Preisen in NTSC-Version (us+jp Importe).
Tel. 0172/6108531 (ab 18 Uhr)

Verkaufe oder tausche **PSX-Spiele** (PAL): Fifa97, Bedlam, Actua Soccer, Tomb Raider1+2, LBA, Alien Trilogy, Speedster, V-Rally.
Michael Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Görlitz.
Tel. 0172/5651242 (ab 18 Uhr)

Playstation mit Spielen: R-Type Collection, Arkanoid, TwinBee Deluxe, Gradius Gaiden, Einhänder und Gunners Heaven. R-Type Musik-CD für schlappe 800 DM.
Tel. 04124/81255

Alien Trilogy und Fifa97 für 70 DM, einzeln Alien Trilogy 30 DM und Fifa97 40 DM.
Tel. 05225/4227

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Tekken2+3, Tomb Raider1+2, Toshinden1-3, Final Fantasy7, Resident Evil, NHL98, NBA98, Fifa98, NFL98 und weitere. Sehr viele Spiele neu, gebraucht.
Tel. 0731/9317985 (ab 11 Uhr)

PSX-Importe: Tenchu, Gex2, Skullmonkeys, WCW Nitro, Choro Q3, Sam. Shodown, Agent Armstrong, Broken Helix, Bust-a-Move, Prügelspiel, Bio Hazard DC, Project Geiaray, Winning Eleven3. Tel. 0171/7936526

Verkaufe: **Playstation mit 16 Spielen** (Fifa98, Tomb Raider2, Crash Bandicoot2 usw.) + Umbau-Chip + Zubehör, Preis VHB.
Tel. 06371/17182 (André)

PSX + 2 Pads + Memory Card + Games (Tomb Raider1+2, C&C, Fifa97, NBA In the Zone2, MDK + Soundtrack) zusammen 500 DM.
Tel. 030/9915054 (Stefan)

Tausche Formel1 '97 gegen V-Rally. Andretti Racing + 8-fach Memory Card gegen Ego-Shooter. Tel. 07931/44773 (Sebastian, ab 18 Uhr)

Verkaufe **PSX-Spiele**: Baphomets Fluch 45 DM, F1, Adidas P. Soccer, Wing Commander3 je 40 DM, Alien Trilogy, Shellshock je 30 DM, Lemmings 3D 20 DM.
Thomas Koch, Johann-Bendel-Str. 25, 51429 Bergisch Gladbach

Ridge Racer 50 DM, Bust-A-Move 3DX 60 DM, Tomb Raider 80 DM, Battle Arena Toshinden2 50 DM. Maik Matuschek, Ringstr. 81, 56191 Weitersburg

Nintendo64 + 32 Spiele + Zubehör für 1390 DM (NP: 5100 DM).
Tel. 040/71095077

Wipeout, Lost World, Pitfall, Tomb Raider, Crash Bandicoot2, Criticom, Ridge Racer, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 0127/28975 (Schweiz)

Verkaufe Tomb Raider2 + Lösungsbuch (60 DM) und Jurassic Park2 (55 DM). Simon Reichel, Kirchplatz 7, 82386 Oberhausen.
Tel. 08802/8756

Biete: Alien Trilogy (us), Extreme Games (us), Cosmic Race (jp), Parodius Deluxe (jp), Street Fighter Zero (jp) je 45 DM, A-Train (us), Toshinden2 (jp), Spot (us) je 55 DM, Warhammer (us), Gundam2 (jp) je 65 DM, inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

EXOTEN

Schweiz: Verkaufe billig: Philips G7400, Atari Lynx, Neo Geo, Amiga500, 2x C64. Alle mit div. Spielen und ev. Zubehör. Verkaufe billig Game Boy.
Tel. 052/2027591

MAK 250 DM, Platinen z.B. Street Smart (SNK) 300 DM, R-Type1 (300 DM), Street Fighter2 Champ.Ed (350 DM), Black Heart (200 DM), Ghosts'n'Goblines (200 DM), Section Z (100 DM) usw. Preise VHB, auch Tausch. Lars Nyerup, Dorfstr. 33, 23619 Mönkhagen

Neo Geo CD, Arcade Umbau, 2 Pads, 7 Spiele 590 DM. Virtual Boy + 2 Spiele 200 DM, 3DO + 5 Spiele 250 DM. Nintendo64 (jap), 2 Pads, 10 Spiele, Universaladapter 1000 DM. Tel. 06894/384305 (ab 16 Uhr)

Atari Jaguar + 9 Spiele, Lynx2 + 17 Spiele + Tasche, Saturn + Pads + Spiele + Umbau, Turbo Duo + pad + 16 Spiele. Alle Preise telefonisch erfragen. Suche Neo Geo-Freunde im Raum Stuttgart.
Tel. 07161/388086
(Sa+So 14-20 Uhr, sonst meist AB)

3DO: Actionspiel, Super Wing Commander je 65 DM, Immercenary, Jurassic Park, Return Fire, Tripid, Wicked 18 Golf, PGA Tour96, Psychic Detective, Fifa Soccer etc. 55 DM inkl. Porto, US FZ-1 165 DM.
Tel. 030/6258637

PC-Engine-Spiele: Son Son2, Side Arms, Altered Beast, Bloody Wolf für je 65 DM inkl. Porto. Nectaris, Shooter, Tiger Heli, Mr. Heli, Alien Crush für je 85 DM inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

OLDIES

Mega Drive Raritäten: Langrisser jp. (85 DM), Musha Aleste jp (100 DM), Contra jp uncut (85 DM), Ambitions of Caesar jp (85 DM), Devil Crush jp uncut (85 DM) uvm. Bearbeite Suchlisten für alle Systeme.
Lars Nyerup, Dorfstr. 33, 23619 Mönkhagen

Verk. **GB grün** (1 Jahr alt) + Lupe, Kopfhörer, 6 Batterien + 7 Topspiele (Street Fighter2, Jungle Strike, MS Soccer, WWF King of the Ring usw.) VHB 300 DM.
Tel. 030/5135983 (Markus)

SONSTIGES

Neo Geo + 2 Joyboards + 5 Module für 450 DM, Rock-On (PCE), diverse Oldie-Konsolen und Videofilme (Horror, Action, HK). Tausche auch gegen LDs.
Tel. 07803/6465 (Tobias)

Suche **Neo Geo-Modulgerät** RGB jp. Sowie Samurai Shodown1,2,4, King of Fighters97, Last Blade. Verkaufe Tekken3, Horrorspiel (us), SW Teräs Käsi, Tomb Raider2, Tenchu PSX, Dragon Force2.
Tel. 0251/212846

Neo Geo CD-Spiele, ca. 20 Stück, auch Tausch. Verk./kaufe. jap. Saturnspiele. Verk. Jap. Rollenspiele für SNES. Dragon Quest5, Final Fantasy5 ab 100 DM.
Tel. 040/6793450 Fax. 040/6761795

Anime-Verkauf/Tausch! Dt: Green Legend R., Patlabor 1+2, Hakkenden1-3. Engl: Alita, Appleseed uvm. PS: Castlevania, Prügelspiel. N64: Lylat Wars, Wave Race. Tel. 03831/7945 (Jan)

Tauschpartner 1:1 für PS (MDK, SF Alpha, Verg. Welt, Ret. Fire) und MD-Spiele. Suche ältere Spiele! Wer wohnt nahe Wiesbaden und sucht noch Spielpartner (Renn-, Prügel- und Sportspiele)? Bitte melden.
Tel. 0611/47318

Comics: Batman, Spinne, Superman usw., alle Verlage, auch US-Comics. Liste gegen 2,20 DM Rückporto bei Rolf Ittner, Eckhardtstr. 46, 58453 Witten

Verkaufe Spiele und Zubehör für Sega Mega Drive/CD/32X, Master System, SNES, NES, Playstation, Saturn, 3DO, Jaguar, PC-Engine, 2 Neo Geo CDs (Last Resort, Top Hunter) je 65 DM, Atari ST.
Tel./Fax. 030/6258637

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

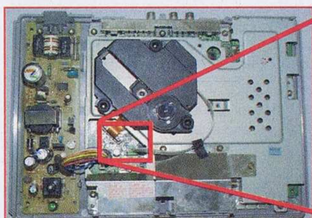
Name, Vorname | **Straße, Nr.** | **PLZ, Ort**

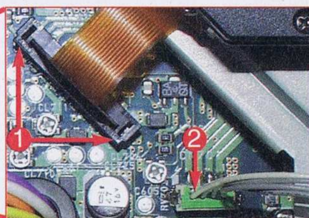
Ort | **Datum** | **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

KNOW-HOW!

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**







Laufwerkeinbau leicht gemacht: Nachdem Ihr die Playstation geöffnet habt, steckt Ihr die Verbindungen des alten Laufwerks ab (mittleres Bild). Nun könnt Ihr Euer altes Laufwerk problemlos abnehmen und durch ein neues CD-ROM (rechts) ersetzen.

Laufwerk Tuning

Wer seine Playstation bereits ein paar Jahre besitzt, kennt das Problem: Mit der Zeit leiert das Laufwerk aus, und der Laser verstellt sich. Als Folge beginnen die FMV-Sequenzen zu ruckeln, der Sound stottert. Die Garantie für Eure Playstation ist nach einem Jahr abgelaufen, jetzt habt Ihr zwei Möglichkeiten: Entweder tauscht Ihr bei Sony Eure alte Playstation plus 150 Mark gegen eine neue, oder Ihr nutzt die rubuste Alternative für Eure Ruckelprobleme von GT Elektronik (Tel. 07621/44609): Für Bastel-Experten ist ein Gußeisenlaufwerk für denselben Preis erhältlich, das gegen Abnutzung auf längere Zeit gefeilt ist. Dies müßt Ihr jedoch selbst einbauen – eventuelle Fehlgriffe geht auf Euer eigenes Konto!

Vorbereitung: Für den Umbau benötigt Ihr einen Kreuzschraubenzieher, einen Folienstift und einen feinen, isolierten Schlitzschraubenzieher. Nehmt Euch für den Umbau Zeit, überstürzte Hektik hat kostspielige Folgen.

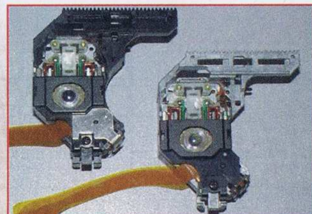
Umbau: Entfernt die fünf Schrauben auf der Unterseite der Konsole und nehmt den Deckel ab (Bilderserie oben). Das Laufwerk liegt lose auf dem Abschirmblech und ist mit drei Eisennasen fixiert. Ein Flachbandkabel und ein mehradriges Kabel verbinden das Laufwerk mit der Hauptplatine. Um das Flachbandkabel zu entfernen, lockert Ihr den Deckel der Fassung mit dem feinen Schraubenzieher (1), das Kabel müßte nun locker herausflutschen. Um das zweite Kabel zu demontieren, drückt Ihr mit dem Schraubenzieher auf die Buchse (2) und zieht den Stecker vorsichtig heraus. Nun nehmt Ihr das Laufwerk ab und ersetzt es durch die neue Einheit. Normalerweise ist bei einem neuen Laufwerk keine Laserjustierung nötig, trotzdem können in Einzelfällen Ruckelprobleme auftreten.

Justierung des Lasers: Bei einer neuen Playstation (ohne Cinchausgänge) ist keine manuelle Laser-Justierung möglich, diese Arbeit übernimmt für Euch die Elektronik. Eure Problem-Playstation zählt wahrscheinlich noch zu den alten Modellen.

Zuerst solltet Ihr Euch die Stellung des BIAS-Reglers (siehe Bild unten) auf der Platine notieren bzw. markieren, ein Folienstift eignet sich dafür prima. Dreht den BIAS-Regler ein wenig nach links, setzt den Deckel auf die Konsole und legt ein Spiel mit einem FMV-Vorspann ein: Wir bevorzugen "Tekken" und "Final Fantasy Tactics". Schließt die Konsole an, schaltet sie ein und kontrolliert, ob der Film ruckelt. Wiederholt den Vorgang (Drehen, Deckel aufsetzen und Ausprobieren) solange, bis der Film stark ruckelt – merkt Euch diese Stellung. Die gleiche Prozedur macht Ihr nun ein zweites Mal, nur diesmal dreht Ihr nach rechts, bis der Film genauso stark ruckelt wie beim Versuch nach links – merkt Euch diese Stellung ebenfalls. Die Mittelstellung zwischen diesen beiden Markierungen ist die korrekte Justierung. Probiert das Ergebnis mit mehreren Spielen aus. Justiert Ihr ein altes Laufwerk, könnt Ihr in hartnäckigen Fällen dezente Korrekturen am GAIN-Regler vornehmen (+/- 30°), im Normalfall ist dies jedoch nicht nötig. Schraubt nun den Playstation-Deckel wieder auf die Konsole: Der Umbau ist fertig! *oe*



Bevor Ihr eine neue Laserjustierung vornehmt, notiert Ihr Euch die alten Einstellungen oder markiert sie mit einem Folienstift.



Der Vergleich: Der Laser-Schlitten von GT Elektronik (rechts) besteht aus robustem Gußeisen.

FACHBEGRIFFE

Flachbandkabel
Mehrpoliges, extrem flaches Kabel. Vorsicht, auf keinen Fall knicken!



Drehregler
Winziger Schalter, den Ihr mit einem feinen Schraubenzieher vorsichtig reguliert.



Justieren
Mit der Zeit rutscht der Laser des CD-Laufwerks zur Seite: Mit der Justierung bringt Ihr ihn wieder auf die korrekte Spur.

LAST RESORT



Wie versprochen findet Ihr in dieser MAN!AC den zweiten Teil meines "Alundra"-Playersguides: Da ich schon am dritten Teil spiele, verspreche ich Euch ein höllisch schweres Finale!
Trotz zahlreicher Anfragen braucht Ihr die folgenden Ausgaben noch nicht nach einer "Tekken 3"-Manöverliste durchstöbern: Damit warten wir auf jeden Fall bis zur Veröffentlichung der PAL-Version.
Laßt den Kopf nicht hängen, viel Spaß beim Cheaten!

Euer Olli

YOSHI'S STORY



Sind die Eier ausgegangen oder die Leben zu wenig? Alle Freunde von Yoshi begrüßen unsere Tricks und Cheats.

Blasencrash: Wer die Luftblasen zerstören möchte ohne ein Ei zu verschwenden, muß dauernd die Blase anrempeln.

Unbegrenzt Leben: Ihr kommt an einer Stelle nicht mehr weiter und benötigt unbedingt einen unerschöpflichen Lebensvorrat? Drückt einfach nach jedem Ableben den Reset-Knopf, dann könnt Ihr das Spiel mit Euren Leben und Extras fortsetzen. Statt am letzten Checkpoint beginnt Ihr jedoch am Levelanfang.

Tausend Tode: Auch für destruktive Spieler gibt's in "Yoshi's Story" einen Cheat. Wer seinen Schützling exekutieren will, drückt gleichzeitig die Tasten

Z + L + A + B

Kamera: In der Levelauswahl dürft Ihr die Kameraperspektive ändern. Mit den C-Knöpfen dreht und wendet Ihr das Objektiv, mit R und Z wird gezoomt.

Geheimnachricht: Ergattert in den Bonusspielchen soviele Melonen, bis Ihr jeweils eine Herzfrucht erhaltet. Eßt sie, und ein Brieffragment erscheint!

RASCAL

Levelanwahl: Ihr kennt Euch im Haus nicht mehr aus, und der nächste Level ist meilenweit entfernt? Mit unserem Cheat klickt Ihr alle Levels und Räume per Knopfdruck durch: Gebt das Paßwort "**HOUSE**" ein und drückt im Spiel **R1** für den nächsten Level und **R2** für den nächsten Raum.

RAMPAGE



Verl: Wer zum Megamonster Verl mutieren möchte, sucht sich ein Chemielabor und frißt die Giftfässer!

REBOOT



Glitch-Energie: Wollt Ihr bei "Reboot" locker weiterkommen, müßt Ihr immer den Glitch-Laser bei der Hand haben. Ist kein Saft mehr in der Knarre, steht Ihr nur noch unnütz 'rum. Mit unserem Cheat haben Eure Munitionsprobleme endgültig ein Ende. Klickt Euch ins Hauptmenü und drückt folgende Tastenkombination:

→ L1 ↑ → ↓ L1 R1 ↑ ↓ ←

Schild: Ausreichend Schildenergie ist in einem 3D-Ballerspiel wie "Reboot" unerläßlich. Mit unserem Cheat erhaltet Ihr bei jedem Aufsammeln von Glitch-Munition zusätzliche Schildenergie! Geht ins Hauptmenü und drückt die Tasten

↓ R1 ← → ↓ L2 R2 ← → ↑

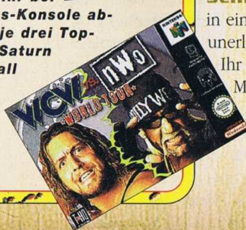


Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Cy Ball Zone", "Bubble Bobble" und "WCW vs NWO"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering







LAST RESORT

NHL'98



Cheatcodes: Um diese Cheats zu aktivieren, gebt Ihr die folgenden Codes als Paßwörter ein.



Abspann	**Big Head-Modus**
STANLEY	BRANY
Minispieler	**Neue Klamotten**
NHLKIDS	MASKDMAN
Zwergen-Modus	**EA-Team**
PLAYTIME	EAEAO
Riesenspieler	**Special-Modus**
BIGBIG	FREEA

MYSTICAL NINJA



Boss-Modus: Um im Optionsmenü den geheimen Boss-Modus freizuschalten sammelt Ihr alle 45 Glückspuppen!

Goldtrick: Ihr benötigt etwas Bargeld? Mit unserem Trick seid Ihr bald der reichste Mann im alten Japan. Sucht Euch einen Raum mit vielen Goldstücken oder Goldtöpfen (z.B. der erste Raum von Burg Oedo). Sammelt das ganze Gold, verlaßt den Raum und kehrt wieder zurück: Siehe da, Ihr könnt die Reichtümer erneut kassieren!

Kopfschütteln: Ihr wollt den Kopf von Impact steuern? Am Ende seiner Einführungsanimation, wenn sich die roten und gelben Streifen hinter ihm drehen, drückt Ihr den Analogstick in eine beliebige Richtung, und sein Kopf dreht sich entsprechend mit.

Waffentrick: Greift Ihr mit Eurer Waffe an, könnt Ihr Euch normalerweise nicht bewegen. Drückt einfach während dem Laufen den Angriffsknopf!

Ninjaschlag: Wollt Ihr den geheimen 360°-Schwerthieb anwenden, führt Ihr mit dem Analogstick eine Kreisbewegung aus und drückt ganz schnell den **B**-Knopf. Der Rundumhieb streckt alle Gegner im nahen Umfeld nieder.

Leitersprint: Goemon und seine Freunde klettern die Leiter zu langsam hoch? Drückt beim Klettern schnell den **A**-Knopf, um die Leiter hochzuspringen. Achtet dabei auf Eure Höhe, um nicht von der Leiter zu fallen.

DIABLO



Goldgrube: Den Cheat für unbegrenzt Gold haben uns gleich ein paar Leser zugeschickt, unter ihnen auch Andreas Bleier aus Hockenheim. Seine Anleitung war am einfachsten. Wer seine Goldvorräte aufstocken möchte, wechselt in den Zweispieler-Modus und läßt seinen Schützling gegen sich selbst antreten (mit mindestens 20.000 Goldstücken im Gepäck). Transferiert das Geld auf einen Helden und speichert ihn als neuen Spielstand. So beginnt Ihr nun ein neues Zweispieler-Match und transferiert das Gold abermals auf einen Helden. Speichert und wiederhohlt den Vorgang, bis ihr genug Gold besitzt. Beim letzten Mal nehmt Ihr den Oirginalhelden und den Reichtümer-Spielstand und übergebt alles Gold Eurem Schützling. Speichern und fertig!

LUCKY LUKE



Paßwörter: Die Daltons sind eine gefährliche Bande, und nicht jedermann ist Joe & Co. gewachsen. Heinz-Udo Köhnen aus Mönchengladbach verrät allen Sheriffs seine Paßwörter.

Level 2
Lucky Luke, Lucky Luke
Pferd, Hund

Level 3
Gangster, Pferd
Lucky Luke, Hund

Level 4
Lucky Luke, Pferd
Gangster, Hund

Level 5
Hund, Hund
Gangster, Pferd

Level 6
Gangster, Gangster
Pferd, Hund

Level 7
Gangster, Lucky Luke
Lucky Luke, Pferd

Level 8
Hund, Gangster
Gangster, Pferd

Level 9
Pferd, Gangster
Hund, Hund

Level 10
Pferd, Pferd
Lucky Luke, Hund

POWERBOAT RACING



Mini-Modus: Wer mit einem winzigen Boot zum Rennen antreten möchte, gibt als Namen "**COMPACT**" ein.

Cheatcodes: Gebt die folgenden Codes als Paßwort ein.

Championship-Modus
CUP

Slalom-Kurs
L.R

Minenlevel
U.G

Catamaran-Modus
IKE

Barracuda-Level
CUD

VAMPIRE SAVIOR



Klamotten: Um Euch in zwei weitere Gewänder zu hüllen, drückt Ihr bei der Charakterauswahl gleichzeitig alle drei Kick- oder Schlagknöpfe.

Hintergrundfarbe: Ihr wollt die Arenen selbst einfärben? Nachdem Ihr im Zweispieler-Modus Eure Helden gewählt habt, geht Ihr bei der Arenenauswahl auf Euren Liebringsring und haltet den **L**-Knopf gedrückt. Mit **A** wählt Ihr nun die Farbe.

EX-Optionen: Wer die geheimen Optionen freischalten will, muß "Vampire Savior" ohne Continue durchspielen. Nun geht Ihr im Titelbild auf "Options", haltet anschließend **L + R** gedrückt und betätigt die **START**-Taste. Die geheimen Optionen ermöglichen es beispielsweise, auf englische Texte umzuschalten, so daß Ihr die Abspänne versteht!

Dark Gallon: Ihr wollt als böser Gallon zum Kampf antreten? Geht in der Kämpferauswahl auf ihn und drückt **L** sowie alle drei Schlagknöpfe gleichzeitig – nun blinkt Gallon!

Soul Stealer: Wer als Seelendieb Shadow antreten möchte, geht in der Charakterauswahl auf das Zufalls-Icon und drückt **L + R** fünfmal. Beim letzten Mal haltet Ihr die Tasten ca. fünf Sekunden gedrückt! Nun betätigt Ihr alle drei Schlagknöpfe, und Shadow erscheint hinter Eurem Helden. Nach jedem Kampf klaut er dem Feind seine Seele!

Siegespose: In "Vampire Savior" dürft Ihr bei jedem Sieg zwischen sechs Posen wählen. Haltet nach dem finalen Hieb einfach eine der sechs Schlag- und Tritt-Tasten gedrückt!

Zufallsarena: Um im Zweispieler-Modus einen zufälligen Hintergrund anzuwählen, haltet Ihr bei der Arenaauswahl **R** gedrückt.

Vampirstimme: Führt mit den Tasten **A + B + C + START** einen Reset aus, und im Titelbild ertönt eine finstere Vampirstimme!

V-RALLY

Cheatcodes: Um die V-Rally-Cheats einzugeben, müßt Ihr erst den Cheatmodus aktivieren. Schaltet Eure Konsole ein und wartet, bis das Infogrames-Logo erscheint. Drückt nun ↑ ↓ ▲ + ● und die Worte "Lock Off" erscheinen. Nun gebt Ihr einen Code ein, haltet dabei den letzten Knopf solange gedrückt, bis Ihr die Ländersprache ausgewählt habt.

Kein Zeitlimit
← + L1

Extra Tracks
← + L2

Restart
← + R2

Debug-Modus
← →

Alle Cheats
← + L2 + L1 + R1 + R2

BEAST WARS

Bonusspieler: Ihr wollt die geheimen Spieler freischalten? Klickt Euch ins Optionsmenü und haltet die Zeigefingertasten gedrückt. Nun betätigt Ihr
● ✖ ▲ ● ● ✖ ■

Levelskip: Ihr bleibt immer an der gleichen Stelle hängen und würdet Euch am liebsten in den nächsten Level beamen? Pausiert das Spiel, haltet **L2** gedrückt und betätigt
↑ ↓ ← → ▲ ✖ ✖ ▲ → ← ↓ ↑
Haltet **L2** weiter gedrückt und betätigt die **START**-Taste.

Missilelock: Wer seine Raketen auf einen Gegner visieren möchte, hält nach dem Schuß den Feuerknopf gedrückt.

Superwaffen: Um Euch mit maximaler Bewaffnung auszurüsten, drückt Ihr im Spiel ganz schnell die Tasten
↑ ↓ ← → ▲ ✖ ■

Waffenenergie: Ihr wollt alle Eure Waffen komplett aufladen? Geht in den Pause-Modus und haltet **L2** gedrückt. Nun betätigt Ihr
↑ ↓ ← → ▲ ✖ ■
und haltet weiterhin **L2** gedrückt. Drückt die **START**-Taste, und alle Eure Waffen sind auf dem maximalen Level!

TOP GUN

Paßwörter: Marc Wichterich aus Bergisch Gladbach verrät Euch seine Codes:

LEVEL	PASSWORT
01	63631
02	86023
03	56141
04	74523
05	07631
06	20123
07	57131
08	70613
09	66940
10	89332
11	17440
12	30922
13	84442
14	48783

WINTER HEAT

Klamotten: Um Eurem Schützlingen neue Kleider zu verpassen, drückt Ihr in der Charakterauswahl ↑ und ↓.

Jef Jansens: Ihr wollt den geheimen Sportler anwählen? Spielt Arcade- oder Saturn-Modus mit mehr als 10.000 Punkten durch und geht anschließend ins Hauptmenü. Haltet vor der Modusanwahl **L + R** gedrückt, und Jef steht anstelle von B.B. zur Verfügung.

Sprint-Modus: Dieser Modus ist für flinke Spieler gedacht und funktioniert in jeder Disziplin. Drückt im Titelbild einer Sportart (wenn die Rekorde auf dem Bildschirm erscheinen) folgende Tastenkombination:
← ← ← → → →

SAN FRANCISCO RUSH

Stunt-Race: Um den Stuntmodus freizuschalten, müßt Ihr den Circuit-Modus durchspielen und anschließend ins Wettermenü gehen. Unter den Niederschlag-Einstellungen findet Ihr nun den Stuntrace-Modus, der aber nur auf der ersten Strecke funktioniert.

PITFALL 3D

Paßwörter: Probleme mit den englischen Paßwörtern? Hier die Codes für die deutsche Version!

LEVEL	PASSWORT
01	KINDERSPIEL
02	METROPOLE
03	TIEFSCHWARZ
04	ZUMTEMPEL
05	HEISSERSTEIN
06	UNTERGANG
07	HEISSESACHE
08	AUSBRUCH
09	UMSTURZ
10	ZAUBERGARTEN
11	TALFAHRT
Boss1	RIESENKERL
Boss2	WURMKUR
Boss3	ENDSPURT

MEGA MAN X4

Rüstung: Ihr wollt Mega Man in seine Rüstung zwängen? Geht in der Charakterauswahl auf ihn und drückt zwei Mal ● und sechs Mal ←. Nun haltet Ihr **L1 + R2** gedrückt und betätigt ✖.

Megarüstung: Um die ultimative Rüstung, den Nova Strike und die Rundumattacke einzusacken, gebt Ihr zunächst den Rüstungscode ein (siehe oben). Nun ballert Ihr Euch durch die ersten beiden Vorspannlevels und reist anschließend in den Dschungel. Kraxelt den zweiten Wasserfall halb runter und geht nach rechts. In der Kapsel findet Ihr all die Kostbarkeiten!

Zeros Rüstung: Auch Zero besitzt eine geheime Spezialrüstung. Geht in der Charakterauswahl auf ihn und haltet **R1** gedrückt. Betätigt sechsmal →, laßt **R1** wieder los und haltet ● gedrückt. Abschließend drückt Ihr einmal die ✖-Taste.

Unbegrenzt Leben: Nur mit Eurem Mechhelden Zero dürft Ihr unbegrenzt Leben erspielen. Wechselt in die Cyberspace-Welt und brettert durch den ersten Level mit dem Rang "S". Krallt Euch das Extraleben, geht ins Waffenmenü und wählt "Escape". Nun speichert Ihr ("Without Continue"), geht erneut in die Cyberspace-Welt und wiederholt den Trick. Wenn Ihr genug Leben habt, kehrt Ihr in Eure Problemwelt zurück!

WWF IN YOUR HOUSE

Geheim-Wrestler: Ihr wollt als Diesel oder gar als geschleckter Razor Ramon in den Ring steigen? Klickt Euch in die Kämpferauswahl und drückt flink
↑ ↓ **R1 R2 L1 L2**

SNOWBOARD KIDS

Bonusbretter: Ihr habt von den normalen Boards die Nase voll und wünscht Euch etwas schnittigeres? Um das Starboard für 80.000 Dollar freizuschalten, müßt Ihr Shinobi auf dem Ninja-Land-Kurs besiegen. Für das Featherboard für 100.000 Dollar benötigt Ihr 2.500 Punkte im Trick-Modus. Das billige Iceboard für 1.000 Dollar gibt's, wenn Ihr alle normalen Boards erstanden habt. Um die Bretter zu kaufen, klickt Ihr Euch ins "Special Section"-Menü.

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

KLONOA DOOR TO PHANTOMILE
SO FINDET IHR DIE GEFANGENEN EINWOHNER

PS Wenn Ihr bei „Klonoa" in der versteckten Extra-Vision antreten und dort das Musikmenü freispielen wollt, müßt Ihr in jedem Abschnitt sechs gekidnappte Bewohner von Phantomile aufspüren. Wir beschreiben Euch, wo Ihr die 72 Geiseln findet. *us*

Vision 1-1: Folgt dem Weg und befreit den ersten Bewohner hinter der Brücke aus seinem Alptraum. Hinter dem Checkpoint schnappt Ihr Euch einen Gegner und springt mit ihm auf den Ventilator. Hat er Euch nach oben geblasen, könnt Ihr den nächsten Alptraum knacken. Weiter geht es über einen steilen Abhang. Bevor Ihr den Turm betretet, sammelt Ihr die dritte Geisel mit Hilfe eines Doppelsprungs ein. Danach



Hoch hinaus in die Wolken: Diesen Alptraum in Vision 1-1 erreicht Ihr nur mit einem Gegner als Sprungpolster.

gelangt Ihr an die erste Weggabelung: Bevor Ihr den oberen Pfad wählt, greift Ihr mit Eurem Ring einen der Vögel und befreit den hoch oben schwebenden vierten Einwohner. Weicht den Stachelkugeln aus und besteigt den Lift, oben rechts wartet einen weiterer Alptraum. Nehmt die Abzweigung nach unten zum Ausgang – vergeßt dabei nicht, den letzten Bewohner aufzusammeln!

Vision 1-2: Nach ein paar Schritten laßt Ihr Euch in die erste Bodenlücke fallen. Folgt dem dort versteckten Pfad bis zu einer Windböe, die Euch nach oben trägt. Im Vordergrund seht Ihr ein Ei, das den zweiten Bewohner enthält. Nach der Achterbahnfahrt erreicht Ihr eine Verzweigung: Geht erst den unteren Pfad entlang, hinter dem Ventilator wartet der dritte Alptraum. Den extradicken Gegner im Berg erledigt Ihr mit Hilfe einer kleineren Ausgabe.



Erst ganz am rechten Ende des Stollens in Vision 1-2 ist diese Alptraumkugel versteckt.

Am Ende der Höhle fangt Ihr den Vogel ein und erreicht mit einem Doppelsprung den vierten Alptraum. Auch bei der nächsten Kreuzung geht Ihr zuerst unten entlang. Nach ein paar Windböen seht Ihr im Hintergrund ein Ei – knackt es mit einem Gegner, um den fünften Bewohner zu befreien. Springt bei der Kreuzung nach oben; die Fallbrücke aktiviert Ihr, indem Ihr einen Feind auf das angezeichnete Zielkreuz werft. Überquert sie und sammelt den in der Luft schwebenden letzten Alptraum auf.

Vision 2-1: Lauft nach rechts, bis Ihr zu einem lianenschwingenden Gegner kommt. Greift ihn Euch und springt die



Über dem Tarzanverschnitt geht es bei Vision 2-1 nach oben: Im dritten Stock wartet ein Bewohner auf seine Befreiung.

Plattformen nach oben – den ersten Alptraum erreicht Ihr mit Hilfe eines Schwebefeindes. Überquert nach dem Checkpoint die fliegenden Blätter – dahinter findet Ihr in einer Sackgasse den zweiten Bewohner in einem Ei. Betretet das Gebäude und nehmt den hinterwärts führenden Weg nach draußen. Greift Euch den schwebenden Gegner und steuert ihn zu dem Ei, um die dritte Geisel zu befreien. Lauft zurück und geht die andere Abzweigung entlang. Habt Ihr von der Wache den Schlüssel bekommt, öffnet Ihr die Tür und folgt dem Weg zum nächsten Eingang. Schnappt Euch die gepanzerten Gegner und werft sie auf die beiden Eier im Zentrum des Weges. Eines verbirgt den vierten Waldbewohner. Hinter der Türe nehmt Ihr Euch wieder einen Gegner und springt auf das erste schwebende Blatt: Werft ihn nach links auf das verborgene Ei, um die fünfte Geisel zu finden. Weiter geht es rechts: Den letzten Alptraum seht Ihr unmittelbar nach dem Checkpoint unter dem Pilz.

Vision 2-2: Nach dem ersten Checkpoint greift Ihr Euch den Gegner auf dem Ball. Nutzt den erhöhten Standpunkt und macht einen Doppelsprung. So könnt Ihr den Felsvorsprung rechts erklimmen. Dort wartet der erste Alptraum. Den zweiten findet Ihr kurz danach, wenn Ihr den Weg nach links geht, den roten Gegner zerstört und seiner Plattform nach unten folgt. Nach dem Höhleneingang lauft Ihr nach rechts und fesselt den Fisch. Nur mit ihm kommt Ihr durch die enge Passage links. Springt mit ihm nach oben und sammelt den dritten Einwohner auf. Verlaßt die Höhle am anderen Ende und wandert in die unterhalb liegende Grotte, wo Ihr eine weitere Geisel befreit. Folgt dem Wegverlauf nach rechts bis zum Eingang der riesigen Vase. Beim Weg laßt Ihr Euch nach unten fallen und überquert mit dem hüpfenden Ball den Abgrund, um den fünften Alptraum zu finden. Danach bleibt Ihr auf dem anderen Pfad und folgt der Rutsche. Blast das große Monster auf, aber zerstört es nicht! Statt dessen schnappt Ihr Euch einen kleinen Gegner, springt mit diesem auf den großen und macht einen Doppelsprung auf den darüberliegenden Abschnitt. Dieser führt Euch zum letzten Bewohner.



Vision 2-2: Den Absatz überseht Ihr leicht, wenn Ihr nicht aufpaßt oder das Ballmonster vorschnell wegwerft.

LAST RESORT



Vision 3-1: Aktiviert den Lift, indem Ihr die Kisten zerschießt und die Wache befreit. Mit dem zweiten Lift fahrt Ihr zum Baum im Hintergrund und sammelt den Schlüssel aus dem Ei. Bevor Ihr die Tür öffnet, springt Ihr auf den Absatz darüber und befreit den ersten Einwohner. Den zweiten Alptraum findet Ihr, indem Ihr nach der nächsten Liftfahrt die Kiste zerstört und den Absatz darunter absucht. Am Checkpoint zerschießt Ihr die Kiste im Hintergrund. Lauft nun nach links, sammelt den dritten Alptraum ein und werft die Spinne auf die Kiste. So bekommt Ihr den Schlüssel für die Tür. Es folgt eine Grube mit zwei Panzertieren. Dort verbirgt sich die vierte Geisel: Schnappt Euch die Feinde und werft sie zwei Mal auf die Blume im Vordergrund. Seid Ihr an dem folgenden großen Monster vorbei, lauft Ihr nach links



Da freut sich der Waldkobold: Ihr habt ihn in Vision 3-1 aus seinem Blumengefängnis befreit.

und springt beim großen Baumstamm auf das Trampolin. Oben könnt Ihr einen Feind aus dem Hintergrund greifen und mit diesem auf den erhöhten Weg etwas weiter rechts springen. Geht den Pfad entlang, sammelt den Schlüssel und werft zweimal auf die Blume im Hintergrund – der fünfte Einwohner ist frei. Marschiert zurück zur Tür und fahrt mit der Achterbahn. Mit Hilfe des Trampolins und eines Gegners springt Ihr auf den oberen Pfad und aktiviert den Schalter hinter dem großen Monster. Fahrt den Lift hinauf und werft zweimal auf die dortige Blume, um die letzte Geisel zu befreien.

Vision 3-2: Zielt mit der explodierenden Ratte auf den Schalter und fahrt mit der Plattform zur nächsten Station. Lauft nach rechts durch und sammelt den Schlüssel ein. Geht zurück und nehmt eine Haltestelle weiter den Weg links zur Tür. Folgt dem Pfad bis zum Lianengegner und werft diesen nach rechts auf den ersten Alptraum. Weiter links greift Ihr Euch das schießende Monster, springt auf das Trampolin und aktiviert im Fallen den Schalter. Geht durch die Falltür und folgt dem Weg. Sammelt einen Gegner auf und werft ihn auf das Ei im nächsten Raum – der zweite Einwohner ist frei. Durchquert die Tür und schießt eine weitere Ratte



Vision 3-2: Schnappt Euch die Ratte, bevor sie platzt und werft sie auf den Alptraum. Vorsicht vor der Explosion!

auf den dritten Alptraum im Vordergrund. Hinter dem nächsten Checkpoint springt Ihr über die Lücke, nehmt Euch eine Ratte und postiert sie beim Schalter. Nun rennt Ihr schnell zum Tor im Hintergrund und schlüpft durch, solange der Schalter durch die Explosion aktiviert ist. Im dahinterliegenden Raum sammelt Ihr erst einen weiteren Alptraum auf: Springt über die beiden Vögel und dann auf die hohe Plattform, um einen Schlüssel von Joka zu kriegen. Jetzt lauft Ihr den Weg zurück bis zur Tür beim großen Zahnrad. Dort aktiviert Ihr die drei Schalter in der Reihenfolge links, rechts, Mitte. Kehrt zurück bis zur Transportplattform und geht ganz nach rechts, wo Ihr den ersten Schlüssel gefunden habt. Der Lift wurde inzwischen



Durch dieses Tor geht es in Vision 4-1 weiter, doch vorher sollte Klonoa den Alptraum im Loch links oben einsammeln.

aktiviert. Fahrt hoch und zerstört den fünften Alptraum. Danach folgt ihr den Laufbändern, um an der letzten Geisel vorbeizukommen.

Vision 4-1: Folgt dem Weg und greift Euch einen Gegner hinter dem Tor. Mit seiner Hilfe kommt Ihr ganz links nach oben. Geht nach rechts und springt mit einem Vogel auf den nächsten Absatz. Ihr findet den ersten Alptraum. Springt hoch zum Durchgang, aber geht noch nicht hinein. Statt dessen hüpft Ihr nach links und



Da schauen die Schalentiere: Ihr habt die beiden Steine schon gesprengt und holt Euch die Geisel in Vision 4-2.

quetscht Euch durch das Loch in der Wand: Nach einem Doppelsprung über zwei Vögel findet Ihr einen weiteren Einwohner. Durchquert den Turm und springt gleich danach die beiden Plattformen hoch, um den dritten Alptraum zu erreichen. Weiter links steigt Ihr nach oben, denn am Ende des Weges wartet nach einem gezielten Sprung die nächste Geisel. Ihr landet bei einem Tor, nach dem Ihr rechts geht, bis Ihr bei einer Reihe von Schaukeln ankommt. Überquert diese und sammelt dabei den fünften Einwohner auf. Danach schnappt Ihr Euch den folgenden Gegner, betretet mit ihm die nächste Schaukel und schießt damit den sechsten Alptraum ab.

Vision 4-2: Rutscht die steilen Abhänge hinunter und geht durch das Tor. Steigt danach auf die Wasserrutsche und befreit den ersten Einwohner gleich zu Beginn – ein zweiter findet sich ganz am Ende der Bahn. Laß Euch nach dem Checkpoint von der Windböe nach oben treiben und zerstört dort die beiden Felsblöcke. Um den dritten Alptraum zu finden, steigt Ihr in den Raum darunter. Nutzt die nächste Windböe und sammelt einen Gegner auf. Zerstört den Block, um den Schalter zu erreichen. Lauft durch den geöffneten Ausgang und greift Euch den nächsten Feind. Springt damit auf die nächste Plattform und von dort aus über zwei Vögel zu einem noch höheren



LAST RESORT

Absatz samt Durchgang. Dahinter findet Ihr noch einen Alptraum. Laßt Euch runterfallen und geht nach rechts, dort blasen Euch mehrere Strömungen nach oben. Springt auf den Weg über dem Checkpoint und schnappt Euch einen Geist. Mit ihm und einem Vogel überquert Ihr den Abgrund nach rechts und geht durch das Tor, hinter dem sich der fünfte Alptraum verbirgt. Haltet Euch links und paßt auf, daß die Knochenplattformen nicht unter Euch wegbrechen; außerdem sammelt Ihr auf dem Weg die letzte Geisel ein.



Vision 5-2: Auf diesen Absatz kommt Ihr nur, wenn in der Nachtphase die zwei Absätze links materialisieren.

Vision 5-1: Lauft den linken Weg hinunter und benutzt den Transport. Den ersten Alptraum über der Lavagrube knackt Ihr mit einem Vogel. Geht weiter durch das rote Tor und werft die Kippen im Hintergrund um. Springt danach auf das Drahtgitter und greift Euch einen Fisch. Mit ihm laßt Ihr Euch auf das folgende Trampolin fallen, ehe Ihr ihn nach hinten auf den Alptraum werft. Sammelt die rote Kugel und bleibt nach der blauen Abzweigung solange auf dem Weg, bis Ihr im Hintergrund ein schwebendes Ei seht. Werft einen Gegner drauf, um den dritten Bewohner zu befreien. Holt Euch nun die blaue Kugel und geht durch das Tor, kurz darauf findet Ihr ein weiteres Ei mit der vierten Geisel. Vom Hauptraum geht Ihr nach rechts und aktiviert nach dem Transport den Schalter. Ein grünes Tor öffnet sich. Lauft hin und öffnet die anderen Tore – hinter dem dritten holt Ihr Euch einen weiteren Alptraum ab. Geisel Nummer sechs findet Ihr schließlich auf dem Weg zum gelben Ball: Nachdem Ihr zwei rotierende Walzen überquert habt, greift Ihr Euch den Schildgegner und werft ihn auf das Ei hinter den beiden folgenden Flammenstößen.



Habt Ihr den Alptraum geknackt, geht es in Vision 5-1 weiter nach unten. Vorsicht vor den Lavapfützen!

Vision 5-2: Geht dem Weg nach und aktiviert den ersten Schalter. Wartet auf die Nachtphase und springt auf die beiden Plattformen kurz hinter dem Schalter. So findet Ihr den ersten Alptraum. Zurück im Inneren des Gebäudes laßt Ihr Euch auf die Schwebeplattform fallen, die Euch zu einem Tor bringt. Dahinter wartet ein Geheimraum mit der nächsten Geisel. Wieder draußen geht Ihr nach rechts und wartet erneut auf die Dunkelheit. Nur so kommt Ihr über die auftauchenden Stege nach links zum dritten Alptraum. Auf der nächsten Etage folgt Ihr dem Weg ganz nach rechts und springt wieder bei nacht auf die Plattformen, um den vierten Bewohner zu retten. Im Inneren des Turms hüpft Ihr nach oben bis zur Weggabelung. Geht zuerst nach rechts und hangelt Euch über zwei Gegner nach oben. Legt nun den Schalter um, der den Weg zum fünften Alptraum freimacht. Lauft nun die linke Abzweigung entlang – kurz vor dem Schalter geht Ihr durch ein Tor nach draußen und sammelt dort die letzte Geisel auf.

Vision 6-1: Nach dem ersten Checkpoint knackt ihr den Alptraum über den elektrischen Plattformen mit einem Vogel. Den zweiten findet Ihr gleich dahinter kurz vor dem roten Kristall. Folgt dem Weg und geht durch das rote Tor, bis Ihr eine Schwebeplattform erreicht. Diese führt Euch an der dritten Geisel vorbei. Zerstört danach den blauen Kristall und sucht das entsprechende Tor. Durchquert es und lauft den Pfad entlang: Der vierte Alptraum schwebt zwischen einer Ansammlung von Stachelkugeln – am leichtesten kommt Ihr mit einer Explosiv-Ratte heran. Hinter dem grünen Kristall lauft Ihr an einem Vogelschwarm vorbei – sprengt ihn, um an den nächsten Einwohner zu kommen. Danach sucht Ihr den folgenden Checkpoint hinter dem grünen Tor. Von dort aus folgt Ihr den gelben Plattformen bis zu einer Reihe von blauen, die sich bei Kontakt auflösen. Springt daran hoch und ganz nach rechts – dort wartet der letzte Alptraum.



Timing ist in Vision 6-1 besonders wichtig: Zögert Ihr zu lange, lösen sich die Plattformen unter Euch auf.

Vision 6-2: Lauft durch das rote Tor und postiert Euch auf der Plattform unter dem ersten Alptraum. Schnappt Euch einen auftauchenden Gegner, um ihn mit einem gewagten Sprung zu erreichen. Nach dem Checkpoint geht Ihr nach links unten und knackt den zweiten. Lauft weiter nach rechts und kehrt durch einen Raum mit Schalterrätsel zum Lift zurück. Hinter dem grünen Ausgang befreit Ihr nach einer schwierigen Sprungkombination die dritte Geisel. Durchquert daraufhin den Turm und laßt Euch nach dem Bumeranggegner in die Grube fallen – dort wartet schon der vierte Alptraum auf Euch. Jetzt macht Ihr Euch auf den Weg zum Lift und zum blauen Tor, hinter dem wie zuvor eine Geisel darauf hofft, nach einem waghalsigen Sprung von Euch befreit zu werden. Der allerletzte Alptraum wartet jetzt hinter dem Checkpoint ganz rechts in einer Nische im Hintergrund.



In Vision 6-2 muß Klonoa sein akrobatisches Talent beweisen. Nur wer die Sprünge exakt trifft, kommt zum Alptraum.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS GRAND THEFT AUTO

EFFEKT	CODE
Waffen/Leben	80025F90 00FF
Alle Städte	80025F2C 0001
	80025F30 0001
	80025F34 0001
	80025F38 0001
	80025F3C 0001
Rüstung	800A92F0 7FFF
Keine Polizei	8002B488 0000
Unendl. Leben	8002B5F2 0063
Pistole	8002B5FC FF00
MG/Raketen	8002B5FE FFFF
Flammenwerfer	8002B600 00FF
Out of Jail	8002B606 1000
9 Mio Punkte	8002B49E 0090

PS DIABLO

EFFEKT	CODE
Master Code	300005F4 0002
Unendl. HP	800D939C 1280
Unendl. Mana	800D93B0 1280
Unendl. DP	800D9388 029B
Schneller Levelanstieg	800D93C2 5FFF

PS BUSHIDO BLADE 2

EFFEKT	CODE
1 Gegn./Level	800A33A8 0000
Alle Kämpfer	80107798 F3FF
	3010779A 003F
P1 immer Sieg	801030F2 0001

PS PRO PINBAL: TIMESHOCK

EFFEKT	CODE
Unendl.Bälle	800B03DC 0098
	800BD1CC 0001
Ballfalle	800b0180 086C
Novice Mode	800B02D0 3000

PS ROAD RASH

EFFEKT	CODE
Unendl. Geld	800DAD40 FFFF

SA DEAD OR ALIVE

EFFEKT	CODE
Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Energie P1	1600E6F0 00A0
Energie P2	1600E748 00A0
Raidou frei	16013B1A 0100
Extra-Options	16013BD8 FFFF
Alle Kostüme:	
Zack	36014136 0009
Hayabusa	36014137 0009
Bayman	36014138 0009
Gen Fu	36014139 0009
Lei Fang	3601413A 0009
Jann Lee	3601413B 0009
Tina	3601413C 0009
Kasumi	3601413D 0009
Raidou	3601413E 0009

N64 CLAYFIGHTER 63 1/3

EFFEKT	CODE
Alle Kämpfer	801A86A1 000F

N64 MACE - THE DARK AGES

EFFEKT	CODE
Energie P1	8008B287 0064
Energie P2	8008AEFF 0064
P1 tot durch 1 Treffer	D008B287 0064
	8008B287 0001
P2 tot durch 1 Treffer	D008AEFF 0064
	8008AEFF 0001

N64 WCW VS NWO

EFFEKT	CODE
Zeit 00:00	800F171F 00FF
Kein Time-Out	800F16F4 0014
Alle Kämpfer	800606D5 00FF
Baseball-Schläger P1	800F1C50 0001
	800F1C51 0001
	800F1C52 0000
Stuhl P1	800F1C50 0002
	800F1C51 0002
	800F1C52 0000
Tischbein P1	800F1C50 0003
	800F1C51 0003
	800F1C52 0000
Baseball-Schläger P2	800F1C70 0001
	800F1C71 0001
	800F1C72 0000
Stuhl P2	800F1C70 0002
	800F1C71 0002
	800F1C72 0000
Tischbein P2	800F1C70 0003
	800F1C71 0003
	800F1C72 0000

Bei einigen der nebenstehenden Game Buster-Codes sind bestimmte Voraussetzungen wichtig: So könnt Ihr bei "Grand Theft Auto" nur dann unendlichen Rüstungsschutz erlangen, wenn Ihr vorher eine Rüstung ergattert. Bei "WCW vs NWO" darf Euer Wrestler nur mit einem Gegenstand unfair eingreifen, aktiviert deshalb nicht alle drei zugleich!



TOTAL DRIVIN



Wenn Ihr bei "Total Drivin" alle 36 Rennen gewonnen habt, seid Ihr noch nicht fertig: In jedem der sechs Szenarien ist eine Bonusstrecke versteckt, die Ihr nur durch das Auffinden goldener Warptore erreicht. MAN!AC zeigt Euch, wo die geheimen Zugänge stecken:


Hong Kong

Hong Kong: Wählt den fünften Kurs und folgt ihm, bis Ihr auf einen Feldweg kommt. Fahrt diesen entlang bis zur zweiten Brücke. Verlaßt dort die Strecke und fahrt in den Fluß: Der Warp befindet sich genau unter dem Brückenbogen. Seid aber vorsichtig, sonst geht Euch die Zeit aus, oder der Wagen versinkt.

Schottland: Hier findet Ihr den Geheimzugang im dritten Level. Fahrt die Runde bis kurz vor Schluß, bis Ihr eine Passage durch einen dunklen Wald erreicht. Verlaßt den regulären Weg und steuert Euren Wagen auf die rechte Böschung. Auf halbem Weg durch den Wald findet Ihr bei einer Linksbiegung den Warp – hinter den Leitplanken versteckt.



Schweiz

Schweiz: Startet das Rennen im ersten Level und bleibt auf der Fahrbahn, bis Ihr den zweiten Tunnel durchquert. Am Ende des folgenden Abhangs verlaßt Ihr die Strecke und sucht hinter den Gebäuden nach dem Warp: Ihr findet ihn hinter dem „Wengen Ski Haus".

Ägypten: Fahrt das erste Rennen. Habt Ihr die Passage rund um den Stausee erreicht, geht's weiter, bis Ihr rechts vor Euch eine erhöhte Ebene mit einem alten Tempel seht. Um dort hinaufzukommen, haltet Ihr Euch gleich zu Beginn an der Wand – nur so erklimmt Ihr die Kante. Fahrt an den Gebäuden vorbei, rechts dahinter wartet der Warp.

Moskau: Kurz vor Ende der Runde im zweiten Kurs steht eine Rampe auf der Fahrbahn. Nehmt genügend Anlauf und fahrt sie in einem günstigen Winkel an. Ihr landet auf dem Rasen rechts daneben. Fahrt an der Fassade der anliegenden Halle entlang und biegt in die kleine Gasse dahinter ein, um den Geheimausgang zu finden. Hier müßt Ihr flott unterwegs sein, damit das Rennen nicht vorher abgebrochen wird!


Osterinseln

Osterinseln: Wählt das zweite Rennen und fahrt die erste Runde bis zu einer Rampe. Kurz zuvor seht Ihr rechts eine rotweiße Absperrung. Über die Erhebung rechts folgt Ihr dem Weg bis zum Ende. *us*

ALUNDRA

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2

PS Da sich die Deutschland-Veröffentlichung von Alundra um einen Monat verschoben hat, folgt erst in dieser MAN!AC der zweite Teil unseres Playersguide: Wir bitten alle voreiligen Importfans um Verständnis. *oe*

Giles Alptraum: Giles Haus steht in der Mitte von Inoa, ein Mädchen bewacht die Eingangstür. Sprecht mit Giles und seinen Freunden, dann werdet Ihr in den Traum versetzt. Ihr steht in einer Höhle – geht nach oben durch die Tür und vermöbelt dort die Monster. Ein Schalter erscheint, mit dem Ihr den Fels im Raum zuvor beiseiteschiebt. Geht die Treppe nach unten und macht Euch auf eine haarige Hüpfsequenz gefaßt: Um den Schalter zu erreichen, müßt Ihr das bewegliche Faß als Sprungbrett benutzen, bevor es ganz rechts angekommen ist. Geht wieder in die Eingangshalle, rechts oben hat sich eine Wand geöffnet. Dort schiebt Ihr die Felsen in den Abgrund und hüpft zum Tor rechts oben. Die Tür in der Mitte laßt Ihr links liegen. Im nächsten Raum findet Ihr den Speicherplatz und zwei Kisten mit Heilkräutern: Um die Abgründe zu überqueren, schiebt Ihr die Felsen mit der Stahlkugel hinein. Hüpft nach links und betätigt den Schalter. Der Boden verschluckt Euch, über einen zweiten Schalter und einen Teleporter gelangt Ihr jedoch wieder zurück. Über den anderen Fels hüpft Ihr nun nach rechts und öffnet mit dem zweiten Schalter die Mauer über dem Speicherplatz. Mischt die Monster dahinter auf und eilt weiter nach oben. Dort gelangt Ihr zu acht Kristallen, die Ihr alle der Reihe nach mit Bomben aktivieren müßt; beginnt mit dem leuchtenden Kristall. Ein Teleporter erscheint, mit dem Ihr in einen Raum mit zwei Steingesichtern gelangt. Ihr dürft



Mit einem Schalter aktiviert Ihr auch die umliegenden: Um die Türe zu öffnen, hüpft Ihr auf die markierten Plattformen.

Euch nicht vor sie stellen, geht oben herum! Hüpft links in das Loch und vermöbelt im Raum darunter alle Monster. Plündert die Kisten, betätigt den Schalter und rennt durch das Tor rechts – Ihr müßt schnell sein! Wieder im Raum mit den Gesichtern geht Ihr durch die Türe in der Mitte und steigt die Treppen mit den herabrollenden Felsen hinauf. Ihr gelangt zu vier Kristallen, die Ihr in folgender Reihenfolge aktiviert: Links oben, rechts unten, links unten und rechts oben. Schnappt Euch den Kristall und schleppt ihn nach links auf den Sockel. Der Boden davor öffnet sich: Springt von links in das Loch und lenkt sofort nach links, damit Ihr auf der Plattform mit dem nächsten Kristall landet. Hüpft mit ihm nach rechts zur Kiste mit dem goldenen Falken. Nutzt die Kiste als Sprungbrett nach rechts und Ihr steht wieder im Raum mit den Gesichtern. Postiert den Kristall auf dem Sockel ganz rechts und hüpft in das Loch. In der Halle darunter vermöbelt Ihr alle Monster und plaziert den nächsten Kristall. Springt in das Loch und drückt nach oben, damit Ihr auf dem Absatz landet. Klappt's nicht, nehmt Ihr den Teleporter rechts. Geht durch die Tür und verhaut die Monster. Zurück auf dem Absatz springt Ihr nach links und sprengt den Eingang frei: Dahinter wartet ein Wundertrunk! Geht durch die Türe ganz links, wo Euch ein Irrgarten erwartet: Seid Ihr flink, werdet Ihr mit einem Lebenskristall belohnt. Kehrt um und schleicht durch die Türe rechts: Über die Treppe gelangt Ihr in einen Raum mit 16 Schaltern. Die Lösung des Rätsels verrät Euch das Bild links. Im nächsten Gewölbe vermöbelt Ihr die Monster und geht durch das Tor links unten. Klettert von oben zu dem Schalter hinauf, der wiederum einen zweiten Schalter freigibt. Erst der dritte Schalter öffnet eine Passage mit beweglichen Nagelbrettern. Hüpft in das schmale Loch in der Mitte und werft den Kristall im Raum darunter von der Plattform. Vermöbelt die Monster und tragt den Kristall weiter zum Sockel. Nehmt den Teleporter in die Schatzkammer und hüpft dann in das Loch. Dort mischt Ihr die Ungeheuer auf und geht durch das Tor links: Werft den Busch gegen die Wand, er verwandelt sich in Heilkräuter. Geht zurück, verdrescht die neuen Monster und nehmt das Tor rechts. Duelliert Euch mit den Drachen dahinter und stellt Euch dem schrecklichen Saugermonster, das Ihr aus einem früheren Kampf kennt. Wenn Giles eingesaugt wird, kostet Euch das viel Energie: Stellt Euch zwischen ihn und das Monster und legt die erste Bombe kurz vor seiner Saugattacke. Nach zwei weiteren läßt er Euch in Ruhe.

Die Gewölbe von Magyscar: Wieder zurück in der Realwelt macht Ihr Euch zum Tempel Magyscar auf, wo ein paar Freunde aus Inoa schon warten. Nach einem ausführlichen Gespräch geht Ihr zum Kerzenaltar oben in der Mitte und räumt den Eingang mit der Stahlkugel frei. Der ganze Tempel ist mit Dornensträuchern verwachsen, nur mit herumstehenden Fackeln könnt Ihr sie abbrennen. Dies übt Ihr gleich im ersten Raum. Nehmt die Treppe rechts und vermöbelt alle Monster, anschließend krallt Ihr Euch die einzelne Fackel und brennt den Busch unten mit Hilfe der fliegenden Plattform nieder. Hüpft auf das Plateau mit den Pfeilen über den Stacheln, schwebt zur Leiter und nehmt die Türe rechts oben. Im nächsten Raum



LEGENDE	
T	Teleporter
1	Inoa
2	Tarn-Anwesen
3	Inoa-Mine
4	Kirche & Friedhof
5	Cliffs of Madness
6	Wüste
7	Strandkerker
8	Echsenhöhle
9	Magyscar
10	Spielhölle
11	Mavericks Laden
12	Navas Haus
13	Wassermühle
14	Torlaberge
15	Nirude-Burg

brennt Ihr die Büsche nieder und werft die Fässer auf die Plattform mit den zwei Monstern. Stapelt sie zu einer Treppe. Ein flotter Sprung und ein Klick, dann gehört die Kiste mit dem Schlüssel Euch. Kehrt zum ersten Raum zurück, nutzt den Speicherplatz und schließt die Türe ganz rechts auf. Dahinter vermöbelt Ihr alle Monster, um den Schalter zu erreichen. Drückt ihn und kraxelt zum Tor rechts: Um zur Tür zu kommen, müßt Ihr eine zweite Bombe auf den Schalter werfen. Im nächsten Raum holt Ihr Euch die Tonne auf der Plattform unten und nutzt sie als Treppe für das Plateau oben. Drückt den Schalter, brennt die Dornen nieder und wandert weiter. In der Halle wird's kompliziert: Vermöbelt alle Monster und brennt mit der Fackel oben den Busch auf dem Absatz darunter nieder. Hüpft weiter nach links und nutzt die Fackeln dort, um zum Energiekristall gelangen – Übung macht den Meister! Geht zum Raum mit den zwei fliegenden Plattformen zurück und hüpft in das große Loch. Plündert dort alle Kisten und nehmt die Tür links oben. Über den Teleporter gelangt Ihr in den ersten Raum zurück. Wandert zum Zimmer mit dem Loch und nehmt diesmal die Tür unten: Brennt die Büsche nieder, holt Euch den Schlüssel in der Kiste und geht durch das Tor unten. Krallt Euch die Heilkräuter und eilt durch die Tür rechts unten. Im nächsten Raum öffnet Ihr via Schlüssel das Tor oben und sackt den nächsten Schlüssel ein – Eure Kräuterbestände könnt Ihr ebenfalls auffüllen. Kehrt in den letzten Raum zurück, drückt den Schalter und rennt unter den Morgensternen nach rechts. Dort vermöbelt Ihr alle Monster und verlaßt den Raum nach oben. Um in der Buschhalle den Schalter zu erreichen, müßt Ihr die Feuerschildkröten anlocken und ihren Feueratem nutzen! Einen Raum weiter verprügelt Ihr wieder alle Monster und brennt die Dornen rechts nieder. Via Teleporter gelangt Ihr zur nächsten Kiste und anschließend in einen Raum mit einer fliegenden Plattform. Schwebt zum Schlüssel links unten. Nehmt nun den Teleporter rechts oben und Ihr findet Euch im Raum mit den zwei Teleportern wieder. Nehmt wieder den rechten und reist bis zum Raum mit der fliegenden Plattform – diesmal macht Ihr jedoch von dem Sockel einen Riesensprung zum Absatz links und wandert weiter nach oben. Klettert im folgenden Raum die Leitern nach oben und hüpft nach rechts zum Schalter. Nehmt die Plattform zur Fackel und brennt das Gebüsch um die Kiste nieder. Im nächsten Raum ignoriert Ihr den Teleporter und geht nach unten durch die Tür. Im folgenden Zimmer holt Ihr Euch mit Tonne und Fackel den Goldschatz und eilt weiter durch die Tür neben dem Schalter. In der Halle dahinter hüpft Ihr auf die schwebende Plattform und werft eine Bombe auf den Fels rechts unten. Hüpft in das Loch und nehmt im Raum darunter den Teleporter zum nächsten Schalter. Dieser öffnet eine geheime Tür! Im nächsten Raum sind vier versiegelte Schalter: Geht durch die Tür rechts oben und krallt Euch die Schätze dahinter. Kehrt zurück und nehmt nun die linke Tür: Ihr kommt in ein Labyrinth, das die Form eines Sonnenrades hat: Die Gänge führen Euch zu vier Räumen mit je vier Ölschalen. Diese müßt Ihr mit Fackeln oder Schaltern entzünden, damit Ihr die Steintafeln entziffern könnt. Nur links oben ist es ein wenig schwer: Um zum Schalter zu gelangen, müßt Ihr die linke Fackel auf der mittleren Ebene über den Busch zu den Dornen nach links werfen. Habt Ihr alle Geschicklichkeitsprüfungen bewältigt, kehrt Ihr zum Raum mit den vier Schaltern zurück und richtet sie folgendermaßen aus: Links unten nach unten, links oben nach rechts, rechts unten nach unten und rechts oben nach links. Eine Plattform erscheint, die Euch nach oben trägt. Jetzt kehrt Ihr nochmal schnell zum Speicherplatz zurück! Im Schacht klettert Ihr über die Plattformen nach oben: Ignoriert die erste Tür und kraxelt weiter. Im nächsten Raum springt Ihr über den sinkenden Flur weiter zu Fackel und Tonne links. Werft die Tonne nach rechts auf den Flur und fackelt die Büsche im Sprung ab – das Timing ist etwas schwierig! Über die Tonne geht's weiter zu einem Morgenstern-Hürdenlauf und einer Flugstunde unter Feuerballbeschuß. Einen Raum weiter brennt Ihr die Büsche nieder und schnappt Euch den nächsten Schlüssel. Geht zurück zur fliegenden Plattform. Fackelt die Büsche rechts ab und öffnet das Tor. Dahinter beseitigt Ihr alle Monster und funzelt die Dornen rechts oben ab. Hüpft in das Loch rechts und stellt Euch dem vergammelten Tausendfüßler: Um seinen Kopf verletzten zu können, müßt Ihr erst alle seine Beine treffen. Achtet auf seine kleinen Wurmfreunde und greift mit überlegten Superhieben an! Der Tausendfüßler ist nicht so schwer zu besiegen wie das Saugemonster – habt Ihr gewonnen, gibt's zur Belohnung den Wind-Zauberspruch.

Unter Zockern: Daheim bei Jess unterhaltet Ihr Euch mit Septimus, beim Verlassen des Hauses spricht Euch Sybill an und zeigt Euch ein Vision um Melzas. Sucht nun das Fein und Lutas Haus ganz rechts in Inoa. Es ist das einzige, aus dessen Kamin kein Rauch kommt: Hüpft in den Kamin und plündert das Obergeschoß. Dort findet Ihr Gold und den Geheimpaß für die Spielhölle "Riverside Pub" im Wald westlich von Inoa. Eilt in die Spelunke und zeigt dem Barmann Euren Ausweis: Ihr dürft in den Keller! Dort erwartet Euch Bogenschießen, Roulett und ein Ringkampf mit Schleimhaufen: Besteht je fünf Runden und Ihr erhaltet drei Energiekristalle. Wieder oben in der Bar erzählt Ihr dem Wirt von Euren Erfolgen. Er rät Euch zu einem Besuch in Captain Merricks Laden. Laßt Euch von dem Typen links an der Bar auf einen höllischen Drink einladen! Eilt weiter zu Merricks Wucherladen und sprecht mit ihm. Er tauscht Eure goldenen Falken gegen Energiekristalle, ein Silberarmband und Olgas Ring – schaut immer wieder vorbei!

Radau in der Kirche: Zurück in Inoa besucht Ihr Meia und Myra im Haus unten in der Mitte. Nach einem Schwätzchen macht Ihr Euch auf zum Friedhof, wo Euch Septimus erwartet. Die Kirche ist verschlossen, benutzt vor der Tür den Wind-Zauberspruch. Drinnen öffnet Ihr Septimus die Haustür und geht über die Treppe hoch zum Ausgang rechts: Im Flur dahinter betätigt Ihr den Schalter hinter den Büschen mit dem Bogen. Die Tür zum Raum unten öffnet sich, geht hinein. Schaut Euch das Regal rechts vom Eingang an und geht zurück zu Septimus. Er drückt einen geheimen Schalter. Im Erdgeschoß wandert Ihr in den Flur links und dort in den unteren Raum. Hier müssen beide Schalter beinahe gleichzeitig aktiviert werden – Ihr solltet schnell sein! Geht zurück zu Septimus, der einen weiteren Schalter gefunden hat – eine Falle! Nehmt die Treppen links in den ersten Stock und geht in das Schlafzimmer unten. Hüpft in das Loch auf den Schalter im Zimmer darunter: Die Tür oben öffnet sich, hinter ihr findet Ihr ein Buch, das bei Annäherung verschwindet. Holt Septimus, der währenddessen am Altar herumschraubt. Mit ihm fangt Ihr das Buch ein und sprecht mit ihm, damit er Euch das Buch gibt: Eilt über den Balkon rechts in die Bücherei und stellt das Buch ins Regal rechts neben den Eingang. Ein Regal rückt beiseite und Ihr gelangt zu einem weiteren mit Lücke. Untersucht es und kehrt zu Septimus zurück, der einen neuen Schalter gefunden hat. Nach dem Erdbeben geht Ihr im Erdgeschoß in den Flur rechts und von dort in den Raum oben. Schiebt die Hocker in folgende Reihenfolge: Linker nach rechts, mittlerer nach links und rechter Hocker nach oben. Geht durch die Tür nach rechts, drückt den Schalter und holt Euch den Energiekristall in der Kiste. Geht in den Raum ganz unten, wo Ihr in kurzer Zeit alle beweglichen Hocker auf Ihre ursprünglichen Plätze

Ihr seid gespannt, welche Schätze der gute Merrick für Euch bereit hält? Für 15 Falken schenkt er Euch einen Energiekristall, für 20 Falken gibt's Olgas Ring. Habt Ihr 25 Falken gesammelt, schenkt er Euch einen weiteren Energiekristall, für 30 Falken erhaltet Ihr das Silberarmband. Den nächsten Energiekristall überreicht er Euch für 35 Falken, für 40 werdet Ihr mit dem Heilring belohnt. Einen weiteren Energiekristall sackt Ihr für 45 Falken ein, Profis erhalten für 50 Falken den Spirit-Stab.

LAST RESORT

zurückschiebt. Krallt Euch das zweite Buch und stellt es in die Lücke im Bücherregal. Drückt den Schalter und geht in den Raum auf der anderen Seite des Flurs, wo sich eine neue Tür geöffnet hat. Dort findet Ihr rechts oben einen Schalter: Hüpft über den Tisch nach oben, Ihr dürft den Teppich nicht berühren! Drückt den Schalter und holt Euch den Schlüssel in der Kiste. Geht zu Septimus und öffnet mit dem Schlüssel die Falltür unter dem Altar. Hüpft hinunter und sprecht dort mit Ronan.

Schabernack der Jugend: Ihr wacht daheim im Bett auf. Geht zu Jess, der Euch den Krafthandschuh schenkt. Septimus erzählt von Sybills Tod, eilt in ihr Haus rechts oben in Inoa. Sprecht mit Fein und Rumi und geht weiter zum Friedhof, wo sich Sybills Freunde versammelt haben. Sprecht mit ihnen und geht, doch Septimus taucht auf und erzählt ein paar Neuigkeiten. Wandert zu Myras Haus unten in der Mitte von Inoa und sprecht mit ihr. Nach Ansprache lenkt Septimus das alte Weib ab und Ihr könnt zu Meia im ersten Stock huschen. In ihrem Traum ist sie ein kindliches Mädchen, da mit Euch Verstecken spielt: Beim ersten Versuch verbirgt sie sich auf einer Plattform nordwestlich vom Anfangspunkt. Ganz links unten findet Ihr übrigens einen Speicherplatz sowie einen goldenen Falken! Sucht Meia, auf dem Weg findet Ihr eine Kiste mit einem Energiekristall. Meia kichert und rennt zum ersten Garten links oben: Folgt Ihr durch das Tor. Im Raum dahinter hüpft Ihr via Schalter und fliegenden Plattformen zur Statue und hämmert mit der Stahlkugel ordentlich drauf. Der Teleporter unter der Statue führt Euch in einen Schwank aus Meias Leben. Zurück im Hauptraum sucht Ihr Meia auf der Plattform unter der Kiste mit dem Energiekristall. Der zweite Garten öffnet sich: Um zur Statue zu gelangen, müßt Ihr die Schalter betätigen und flink über die bröckligen Plattformen hüpfen. Nach einer weiteren Sequenz sucht Ihr Meia oberhalb des Steinblocks des ersten Versteckspiels. Der dritte Garten ist etwas schwierig: Schwimmt nach links oben und brennt mit der Fackel den obersten Busch nieder. Danach zündet Ihr die anderen beiden Büsche an. Neben der Statue ist eine Treppe, die Euch zu ihr führt. Eine weitere Sequenz folgt, Meia versteckt sich diesmal am Startpunkt. Den vierten Garten erreicht Ihr über die Mauern in der Mitte des Hauptraums. Dort angekommen müßt Ihr einen Schalter nach dem anderen aktivieren, um zur Statue zu gelangen. Beim fünften Versuch versteckt sich Meia auf einem Steinblock unten links. Im fünften Garten müßt Ihr die Schalter



Links unten in den Torlabergen findet Ihr einen Busch: Die versteckte Passage daneben führt Euch zum Eishaus (X).

so drücken, daß die herabfallenden Plattformen eine Treppe ergeben. Nach dem Flashback versteckt sich Meia in der Nähe des Eingangs von Garten Nummer sechs. Im Garten schwimmt Ihr nach rechts oben und tragt das Faß zu den Stufen unten. Holt Euch die Fackel und brennt die Büsche nieder. Hüpft zur Statue und die nächste Sequenz folgt. Nun findet Ihr Meia oben in der Mitte des Hauptraums: Sie lädt Euch zu einem "Ochs am Berg"-Spiel ein: Versteckt Euch hinter den Felsen, wenn sie sich umdreht! Folgt Ihr in den letzten Garten und Ihr bekommt mit, wie die kleinen Berggnome die Felsen neben der Wassermühle wegräumen. Zurück in der Wirklichkeit sprecht Ihr mit Septimus und Myra, die immer noch im Busch tuscheln. Nach einem Nickerchen macht Ihr Euch auf zu Navas Haus südwestlich von Inoa. Vor der Türe trefft Ihr Meia zu einem Schwätzchen: Anschließend sprecht Ihr mit Nava, der Euch die Springbohne schenkt. Mit ihr könnt Ihr in den gelben Töpfen Katapulte anpflanzen: Probiert's gleich bei der Kiste auf dem Schrank aus! Eilt nun zur Wassermühle und schnappt Euch die Schätze im Hauptgebäude.

Schätze und Waffen: Bevor Ihr in den Kerker neben der Mühle stürmt, sammelt Ihr erst einmal kräftig ein. Eilt zur Quelle des Flusses links neben der Inoa Mine und springt hinein. Schwimmt den Wasserfall runter und wählt bei der ersten Abzweigung (beim Sprudel) den linken Bach. Klettert auf den Steg und geht nach Südwesten. Ihr kommt zu drei Monstern und einem großen Steinblock, den Ihr beiseitehebt. Geht weiter nach Süden und Ihr findet eine Höhle, die Euch an den Strand führt. Geht in die Höhle rechts daneben und Ihr gelangt zu einer Schatzkammer! Verlaßt sie wieder und schwimmt zur nächsten Grotte rechts. Felsen versperren den ersten Raum, verwendet Eure Stahlkugel. Via Schalter rechts gelangt Ihr in den oberen Teil der Höhle. Der Ausgang hinter den Steinblöcken führt Euch zu einer neuen Grotte links daneben: Mit der Springbohne seid Ihr in Windeseile am anderen Ausgang. Im Freien nehmt Ihr die Treppe links und geht in das Feueranwesen: Ihr kommt in einen Raum mit sechs Ölwannen und seltsamen Zeichen auf dem Boden. Ein Feuerball erscheint,



In diesem Raum müßt Ihr zwei Eissäulen auf die äußeren Schalter schieben: Folgt unserer Anleitung.

mit der Stahlkugel lenkt Ihr ihn zu den Ölwannen. Der zweite Feuerball rast über die Zeichen auf dem Boden, er kann Euch nicht verletzen. Ihr müßt ihn ganz links auf dem zweiten Zeichen von unten zu fassen kriegen! Eine Kiste fällt in den Raum und Ihr erhaltet den Feuerstab. Verlaßt das Anwesen und geht über die Brücke rechts. Folgt dem Fluß nach Norden und Ihr gelangt zu einen kugelschwingendem Monster. Sucht die Kiste mit den Heilkräutern, links davon findet Ihr einen Dornenbusch und weiter nördlich eine Kiste mit dem Wasserbuch!

Eiszeit in den Bergen: Eilt weiter in die Torlaberge, links unten findet Ihr einen Dornenbusch über einem Haus (siehe Bild links oben). Verbrennt den Busch mit dem Feuerstab und geht nach rechts in den Geheimgang. Durch das Gebüsch erreicht Ihr das Eishaus. Im ersten Raum (Bild oben) findet Ihr sechs Eissäulen und drei Schalter. Verrückt die Säulen in folgender Reihenfolge: Drei nach oben, zwei nach links, eins nach unten, vier nach links, zwei nach oben, zwei nach rechts, drei nach links, sechs nach oben, sechs nach links, sechs nach oben und sechs nach links. Nun stellt Ihr Euch auf den mittleren Schalter und der Weg ist frei. Ihr gelangt an eine Treppe mit drei Toren: Geht durch das linke Tor und dreht den Schalter nach unten, anschließend nehmt Ihr das rechte und dreht den zweiten Schalter nach links. Nun sind alle Tore in der Mitte geöffnet. Weiter geht's in den letzten Raum (siehe Bild unten): Um an die Kiste zu kommen, müßt Ihr die Eissäulen so verschieben, daß Ihr vom Altar unten nach oben hüpfen könnt. Verschiebt die Säulen in folgender Reihenfolge: Eins nach unten, eins nach rechts, vier nach unten, vier nach rechts, vier nach oben, drei nach oben, drei nach rechts, fünf nach unten,



Gutes Timing unerläßlich: Um nach oben zu gelangen, müßt Ihr über die Eissäulen nach rechts oben hüpfen.



Die Ölschalen im Keller des Friedhofsgärtners erwarten eine bestimmte Reihenfolge.

zwei nach oben und zwei nach rechts. Hüpft über die Säulen nach oben und der Eisstab gehört Euch! Nun eilt Ihr zum Friedhof in das Haus des Gärtners (rechts neben der Kirche): Im Keller findet Ihr sechs Ölschalen (siehe Bild oben), die Ihr in folgender Reihenfolge anfunzelt: Lampe eins, sechs, vier, fünf, zwei und schließlich die dritte Lampe. Eine Kiste mit Navas Schatz fällt Euch vor die Füße!

Wüstenschätze: Eilt zum Wüsteneingang rechts neben der Wassermühle. Zieht den Sandumhang an, um die Wüste zu betreten und nehmt den Ausgang links neben der Höhle oben. Im nächsten Wüstenabschnitt geht Ihr in die linke obere Ecke, hierfür müßt Ihr rechts um die Gebäude herumrennen. Dort oben findet Ihr eine Höhle – hüpft über die Holzplattformen nach oben (der große Sprung ist etwas schwierig). Holt Euch den Schlüssel in der Kiste und friert die Feuersäulen mit dem Eisstab ein. Zerstückelt sie mit der Stahlkugel und holt Euch den Energiekristall dahinter. Verlaßt die Höhle und eilt zum Gebäude ganz unten beim Eingang. Der Schlüssel öffnet Euch das Tor. Innen befinden sich zwei Schalter, die Ihr gleichzeitig drücken müßt – verwendet eine Bombe. Das Wasser aus dem Becken über dem Gebäude wird ausgelassen, zum Vorschein kommt eine versteckte Höhle. Dort trefft Ihr auf Berue, der es sich in einem Kristall gemütlich gemacht hat. Um ihn herum befinden sich neun Felder, deren korrekte Behüpfung Eure nächste Aufgabe ist. Berue läßt die Felder der Reihe nach aufleuchten: Beim zweiten Durchgang müßt Ihr Euch auf die leuchtenden Felder stellen. Habt Ihr alle fünf Abfolgen korrekt wiederholt, aktiviert er den Teleporter, mit dem Ihr die Oberwelt in Sekundenschnelle überquert. Acht "Haltestellen" gibt es in Alundras Welt zu entdecken: Um sie zu aktivieren, müßt Ihr sie von der Oberwelt aus betreten. Sucht alle Teleporter – bis auf den links oben könnt Ihr alle anknipsen. Auf der Karte haben wir die Teleporter mit einem "T" markiert.

Die Wasserhöhle: Wer bisher alle Energiekristalle eingesammelt hat, darf sich nun das Breitschwert holen. Eilt zur Spielhölle und sucht den Felsen links oben. Der Weg dahinter führt Euch zur kopflosen Statue. Untersucht die Statue und das Schwert erscheint! Mit ihm streckt Ihr alle normalen Gegner mit einem Schlag nieder. Wer einen Energiekristall ausgelassen hat, darf sich das Schwert nur ansehen!
Flitzt zur Wassermühle und steigt in die große Höhle rechts daneben. Schwimmt nach oben und bedient Euch der Springbohne, um auf die hohen Absätze zu gelangen. Jetzt wird's richtig schwer, macht Euch auf eine mörderische Hüpferei gefaßt: Oben angekommen purzeln Holzstämme den Wasserfall hinunter, hechtet auf die Plattform links oben und wartet den ersten Baumstamm ab. Springt nun von Stamm zu Stamm nach rechts und plündert die Schatztruhe. Nun hüpft Ihr auf den Baumstamm vom Wasserfall ganz rechts und surft zu den beiden Morgensternen. Ein zweiter Baumstamm schwimmt parallel, vor der kleinen Kugel müßt Ihr Euer Gefährt wechseln und dann sofort wieder zurückspringen. Nun schippert Ihr nach ganz rechts und springt auf den Absatz. Oben befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr im Wasserfall links Stufen aktiviert. Hüpft nach oben und schwimmt nach links. Hüpft den kleinen Wasserfall nach unten und nehmt bei der ersten Abzweigung den linken Bach. Bei der zweiten Kreuzung wählt Ihr den rechten Bach und gelangt zu der schwebenden Plattform im Hauptraum. Von dort führt Euer Weg zum Ausgang unten.
Schwimmt im nächsten Raum nach unten rechts zum Steg und klettert aus dem Wasser. Geht nach links, die Treppen hoch und Ihr gelangt zu einem Schalter. Das Tor rechts öffnet sich: Im nächsten Raum erklimmt Ihr die Treppen und geht ganz oben hinter dem Wasserfall vorbei nach rechts. Nun befindet Ihr Euch im Pumpenraum: Vier Gnome greifen Euch blindwütig an, um die Maschinen zu schützen. Vermöbelt sie und zerlegt anschließend die Pumpe in ihre Einzelteile. Nun hüpft Ihr in das Loch hinter dem Wasserfall. Ihr landet auf eine Plattform mit einer Kiste: Schnappt Euch den goldenen Falken und eilt links wieder hoch zum Wasserfall, von wo aus Ihr diesen Raum betreten habt. Geht hoch zu der fliegenden Plattform, hüpft ins Wasser und schwimmt zu den Wasserfallstufen oben rechts. Nehmt die Tür rechts oben: In der Kiste befindet sich nur ein Kräuterbüschel, seid also nicht traurig, daß Ihr nicht drankommt. Geht durch die Tür oben und kraxelt im nächsten Raum die Treppen hoch. Achtet dabei auf die Morgensterne! Oben hüpft Ihr ins Wasser und schwimmt zum Ausgang: Ihr findet Euch am Fuße der berüchtigten Nirude-Burg wieder.

Die Festung Nirude: Schwimmt nach rechts und klettert aus dem Wasser. Die Festung sieht aus wie ein sitzender Steinriese: Hüpft nach rechts unten und schubst den Felsen nach unten. Hüpft nun ganz nach rechts zu den Leitern und klettert hoch. Holt Euch den Krafttrunk in der Kiste beim rechten Steinfuß. Dieser ist gleichzeitig der einzige offene Eingang zur Festung. Tretet ein und geht an den drei Statuen vorbei zum Ende des Gangs nach links. Ein Zwerg entdeckt Euch und schlägt sofort Alarm! Schiebt die linke Statue nach rechts, eine Geheimtür verbirgt sich dahinter. Im nächsten Raum schnappt Ihr Euch die Tonne und tragt sie zur hohen Plattform oben. Hüpft auf den Schalter in der Mitte und eilt flink zur Tür oben, bevor sie sich wieder schließt. Holt Euch im Raum dahinter den goldenen Falken und verlaßt die Festung durch den Fuß. Draußen hetzt Euch Gnom-Herrscher Miming seine Schergen auf den Hals und aktiviert die Alarmanlage: Alle Tore schließen sich! Um wieder in die Festung zu gelangen, müßt Ihr die drei Generator-Steinköpfe zerstören. Zwei davon erreicht Ihr mit ein paar Hüpfern, der dritte befindet sich auf der anderen Seite der Festung. Ein langer Weg, doch wir haben ja glücklicherweise schon fast alle Teleporter aktiviert! Nehmt den Teleporter unter dem Steinfuß und speichert bei der Gelegenheit gleich im Teleporterzentrum den Spielstand. Nun nehmt Ihr das Teleportertor links oben und Ihr findet Euch nordwestlich von Magyscar wieder. Eilt nach rechts über die Berge, um zur anderen Seite der Nirude-Festung zu gelangen. Dort zerstört Ihr den letzten Steinkopf und die Tore der Burg öffnen sich. Hüpft zum linken Steinfuß und tretet ein. Im Inneren laufen zwei Gnome schreiend vor Euch weg. Ignoriert sie, geht durch die Tür rechts und schnappt Euch dort die Heilkräuter. Kehrt zu den drei Statuen in der Eingangshalle zurück und verschiebt die Mittlere. Über die Treppen gelangt Ihr in den nächsten Raum, wo Euch ein Gnom schreiend erwartet: Acht Monster hetzt er Euch auf den Hals, vermöbelt sie. Auf Euren Siegeswillen antwortet der Gnom mit einem feuerspeienden Steinkopf und ergreift die Flucht. Stampft den Kopf in den Boden und hüpft über ihn hinweg zu der Treppe rechts. Im nächsten Raum schnappt Ihr Euch die erste Tonne, springt auf die fliegende Plattform und werft die Tonne auf den Absatz oben. Holt Euch die zweite Tonne, um zum Ausgang zu gelangen.
Im nächsten Raum lauern Euch vier fiese Gnome auf: Kühlt Eure heißgespielten Hände in einem Topf eiskaltem Wasser, lehnt Euch entspannt zurück und wartet auf die nächste MAN!AC...

Ihr benötigt dringend Magiecontainer und Energiekristalle? Für zusätzliche Magiekapazität sucht links neben der Spielhölle nach einer Kiste – Ihr benötigt die Bombe, um die Baumstümpfe darunter zu sprengen. Wer dringend etwas Energie benötigt, erklimmt die Torlaberge und hüpft von oben auf die Wassermühle. Auf einem Felsvorsprung befindet sich eine Kiste samt Energiecontainer.

NEXT TIME 8 98

BIG MOUTH

Blaue Augen und vibrierende Hände: Nintendo arbeitet an einem Boxspiel fürs N64, das sich am NES-Klassiker "Mike Tyson's Punch Out" orientiert. Allerdings steht noch kein Name oder eine zugkräftige Lizenz fest – "Beißer" Tyson ist heutzutage wohl weniger interessant... ### Codemasters arbeitet an einer "Micromachines V3"-Version für das Nintendo 64 und an einem weiteren 64-Bit-Rennspiel: Ob "TOCA" oder "Colin McRae" auf Modul wandern, wird möglicherweise auf der E3 geklärt ### Last, but not least soll auch Activision sein N64-Engagement verstärken. Im Gespräch ist neben einer Umsetzung des blutigen Playstation-Gemetzels "Nightmare Creatures" auch "Pitfall 3D": Archäologe Harry Jr. kommt nicht zur Ruhe!

Torsten Kapp (PR Manager bei Ubi Soft)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Gex 3D (Crystal Dynamics, 1998)
"Ein neuer Maßstab im Jump'n'Run-Genre – zumindest auf der Playstation. Ein ausgezeichnet konzipiertes Hüpfspiel mit Langzeitmotivation, die auch vor dem Exodus anhält. Vielleicht schaff' ich ja trotz knapper Zeit noch das Finale."

2. F1 Racing Simulation (Ubi Soft, 1997)
"Wer sich einbildet, er habe schon mal heftige Adrenalinstöße erlebt, wird mit diesem PC-Rennspielmonster völlig neue Erfahrungen machen. In den letzten Minuten fahr' im 'Real Mode' noch einmal volle Pulle!"

3. Wipeout 2097 (Psygnosis, 1997)
"Dieses coole, abgefahrene Rennen mit dem genialen Soundtrack muß auf jeden Fall noch ein letztes Mal in die Konsole. In den Sekunden vor dem finalen Overkill sollte man sich ruhig noch ein wenig Speed gönnen."

erscheint am 1. Juli



Müssen wir die nächste MAN!AC auf 200 Seiten erweitern? Pünktlich zur News-und Preview-Lawine der amerikanischen Mega-Messe **Electronic Entertainment Expo** (e3), die Martin und Christian spielend besuchen, sprudelt eine sommerliche Testflut in die Redaktion. Vom langerwarteten Rollenspiel-Highlight **Breath of Fire 3** über das französische Edel-Action-Adventure **Heart of Darkness** bis zur PAL-Version des 3D-Kloppers "Dead or Alive" erwarten wir mehr Spiele-Hits als in jeder anderen Juli-Ausgabe der MAN!AC-Geschichte.



Dazu kommen die Top-Secret-Projekte der e3 (u.a. die geheimnisvolle Spiele-Hardware "Project X") und die Erkenntnisse einer exklusiven Einladung nach Japan: Sega lüftet den Schleier über der neuen Mega-Konsole **Katana** und fliegt dazu ausgewählte Journalisten nach Tokyo. MAN!AC ist als einziges deutsches Konsolen-Magazin vor Ort.

JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	SA	Sakura Wars 2 Sega	Strategie nicht geplant
2	PS	Parasite Eve Square	Adventure nicht geplant
3	PS	Tekken 3 Namco	Beat´em-Up September
4	PS	Gran Turismo Sony	Rennspiel erschienen
5	SA	Dragonforce 2 Sega	Strategie nicht geplant
6	PS	Toukon Retsuden 3 Tomy	Sport (Wrestling) nicht geplant
7	SA	Puyo Puyo Dungeon Compile	Rollenspiel nicht geplant
8	PS	ind. Spiel Capcom	Action-Adventure erschienen
9	PS	n.b. Takara	Action nicht geplant
10	SA	King of Fighters 97 SNK	Beat´em-Up nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Nicht nur badefreudige Kinderlein suchen im PVC-Pool Erfrischung: Sega zeigt mit dieser "Burning Rangers"-Werbung die Folgen gefahrvoller Brandbekämpfung – und wie man sich abkühlen kann...



Bei Anpfiff Action

TOOOR

WLS Saison 98/99

PC CD

PlayStation

published by EIDOS INTERACTIVE

Sitzplatz überdacht

Mo-So	24 Stunden	3358 *

*Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek. *Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus *Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Weltliga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere ... und unberechenbares Wetter

Keine Haftung für Personen- und Körperschäden, sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln. Bei Verlangen: Weiterspielen!

KMF Hamburg

'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER

Die Dauerkarte für's Vergnügen.



EIDOS INTERACTIVE

World League Soccer 98. Entwickelt von Silicon Dreams Ltd. ©&℗ 1998 Eidos Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

MACH' ENGLAND REIF FÜR DIE INSEL





www.easports.com
Manufacturer of Official Licensed Product.


Gewinnen Sie den Cup und spielen Sie den WM-Klassik-Modus.


Star-Spieler wie Andreas Möller und David Ginola im Motion-Capturing.


Alle 10 WM-Stadien, einschließlich des Stade de France.



Das einzige offizielle Videospiel zur WM '98





Software © 1998 Electronic Arts. EA Sports, das EA Sports Logo, und Electronic Arts sind Schutzmarken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Offizielles Lizenzprodukt des FIFA World Cup France 98. © Das France 98 Emblem und das offizielle Maskottchen sind Schutzmarken von ISL und alle Urheberrechte liegen bei ISL. © Der offizielle FIFA Weltmeisterpokal ist eine Schutzmarke der FIFA. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Windows ist entweder eine Schutzmarke oder eine registrierte Schutzmarke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. © Le Stade de France/Claude Costantini, Michel Marcary, Michel Regembal, Aymeric Zublena/ADAGP Paris/ARS New York, 1998. Alle Rechte vorbehalten.